
ARCADE - DREAMCAST - GAME BOY ADVANCE - GAMECUBE
NEO GEO - PC - PSONE - PLAYSTATION 2 - XBOX
INCLUYE UN CD-ROM DE REGALO PARA PC
Nº6 5€
GAMES TECH
REVISTA DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS
¡¡DECENAS DE VÍDEOS INÉDITOS EN EL CD!!: RESIDENT EVIL 0, FFX2, ZELDA, KINNIKUMAN...
MINI ESPECIAL VIEJAS GLORIAS
LOS JUEGOS Y MÁQUINAS DE ANTAÑO - 1ª PARTE
NOVEDADES
KING OF FIGHTERS 2002
KINNIKUMAN GAMECUBE
SONIC ADVANCE 2
GUILTY GEAR XX
SHINOBI
RYGAR
PRIMER VISTAZO A
ZELDA THE WIND WAKER
CRIMSON SEA
COMING SOON
RESIDENT EVIL 0
CLOCK TOWER 3
DARK CHRONICLE
ESPECIAL
Dreamcast
¡DOSSIER DEFINITIVO CON DATOS E IMÁGENES NUNCA VISTOS!
8 414090 202817 00006

Todo depende del punto de vista





Dirección
Mª JOSÉ CASTRO

Coordinación
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD

Maquetación
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD

CD-ROM
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD / JOSÉ GARCÍA

Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO

Corrección de Textos
ÁLEX CATALÁN

Director de Producción
JOSÉ GARCÍA

Colaboradores
Daniel Marí ~ Orikom
Den ~ Ryofu
Ignacio Muñoz ~ Real CaoCao
Jaime Guillén ~ Sir Arthur
Javier Álvarez ~ Brocken Jr
Jordi Dorce ~ Zer0sith
José Moreno ~ Evil Ryu
Luis Garrido ~ Burnside
Sebástian Carlozzi ~ Shinobi
Búho, Dan, el Trompo de Motril, Raykhen y Las fuerzas Especiales

Ilustrador
DEN

Suscripciones
VANESSA RODA
suscripciones@aresinf.com

ARES INFORMÁTICA

Presidente: ALBERT RODRÍGUEZ

Directora General: Mª JOSÉ CASTRO

Director Técnico: JOSÉ GARCÍA

Administración: ROSANA GARCÍA

Fotomecánica
ARES INFORMÁTICA S.L.

Impresión
GRÁFICAS MONTERREINA S.A.

Distribución
COEDIS S.A.

Depósito Legal
M-29057-02

EDITORIAL

¡Ya estamos de vuelta!. El número anterior estaba dedicado a analizar lanzamientos europeos, debido al aluvión de juegos de la campaña navideña. Pero como se suele decir, después de la tormenta viene la calma, y más en Europa, donde existe un vacío de lanzamientos durante el mes de Enero. Por ello, el número que tienes en las manos está basado en análisis de versiones japonesas y americanas, un número dedicado a los juegos de importación.

Mirándolo de otra forma, ya tienes nuestra opinión de los juegos que aquí aparecen antes de que salgan en versión PAL.

Como portada, tenemos el especial **Dreamcast**, un dossier que se veía venir si leíamos el especial **Saturn** del primer número, y de hecho, se puede considerar la continuación de éste. La razón que nos ha impulsado a realizarlo no es otra que la misma que nos impulsó a hacer el de **Saturn**, la consola está oficialmente muerta. Es cierto que algunas compañías siguen lanzando algún que otro juego para ella, pero éstos no son más que los últimos coletazos que pueda dar. En todo caso, que nuestro esfuerzo a la hora de realizarlo se transforme en disfrute para el que lo lea.

Una novedad ha sido la ampliación del número de páginas de la sección ***Viejas Glorias***, pues son necesarias para acoger el mini especial *"Las máquinas de antaño"*. Durante algunos números intentaremos acercarte al, para muchos, desconocido mundo de los ordenadores que había antes del *boom* de las consolas. Plasmar toda la información en un sólo número es imposible, por lo que hemos dividido el mini especial en varios, siendo el de éste la introducción.

Otra novedad que cabe destacar, es nuestro galardón personal (o_OU) a los mejores juegos comentados. A partir ahora, presta especial atención a los comentarios en que aparezca el emblema de "***Games Tech Imprescindible***", pues son juegos que valen mucho la pena.

Pasa página y déjate llevar por la espiral...

José Ángel Ciudad

FREE TALK

El imparable mundo del ocio electrónico avanza y cambia sin parar. Recuerdo cuando disfrutaba con un puñado de monedas de 25 pesetas y el propósito de divertirme con una recreativa. Aquellos gráficos coloristas y detallados, esas melodías y efectos de sonido que te deleitaban. Ahora, millones de polígonos forman un entorno de gran belleza plástica y las músicas son ya bandas sonoras. Disfruto con mi **PS2** o con mi **DC**, pero también aún disfruto con muchos títulos, como el ***X-COM 2***, ***Duke Nukem 3D***, ***Contra*** o el ***1942***.

Que un juego sea viejo no significa que sea aburrido y creo que muchos de éstos son más divertidos que muchos de última generación, yo por lo menos aún me divierto. ¡Disfrutad de las "antigüedades" y a pasarlo bien!



ORIKOM

Games Tech
Pasaje Mercuri, s/n nave 12 -
08940 Cornellá de Llobregat
(Barcelona)

www.aresinf.com
www.gamestonline.com

gamestech@aresinf.com

IRC Hispano > #Gamest


Especial Saint Seiya
Minami
聖闘士星矢
¡TODO LO QUE QUERÍAS SABER SOBRE UNA DE LAS SERIES DE MANGANIME MÁS FAM
MANGA
Año 4 - Número Especial 03 - Incluye CD
PRODUCTO ORIGINAL
LA SAGA DE HADES
PERSONAJES
para que sepas más de ellos
LA SERIE Y LAS PELÍCULAS
Una extensa guía de capítulos
MERCHANDISING
en el mercado
Y MUCHÍSIMO MÁS
ESPECIAL S
Jamás verás
algo
parecido
Incluye CD y doble póster de regalo

NÚMERO 6

FEBRERO / 2003









Nintendo ha anunciado que la esperada versión de ***Pokemon*** para **Gamecube** aparecerá por Japón en verano a un precio más bajo de lo habitual, unos 4800 yenes; pero la mala noticia es que necesitará ***Pokemon Rubí* o *Pokemon Zafiro*** de **GBA**.

Hiroyuki Takahashi, el presidente de **Camelot,** ha declarado que van a publicar un nuevo *RPG* para **Gamecube** en el 2003, aunque de momento se desconoce su título.

La fecha elegida por **Capcom** para poner a la venta el juego ***P.N.03*** ha sido revelada: el próximo 27 de marzo por *6.800 Yenes...* los afortunados japoneses se podrán llevar a casa este esperadísimo título.



Dr. ***Mario, Puzzle de Pon*** (***Tetris Attack***) y ***Yoshi´s Cookie,*** harán aparición en **GameCube** bajo el nombre de **Nintendo Puzzle Collection,** la fecha elegida es el 7 de febrero.

Nintendo ha dado a conocer algunas fechas de sus próximos lanzamientos en Japón, y confirmado algunas continuaciones. En mayo tendremos ***F-Zero,*** en primavera ***Final Fantasy Crystal Chronicles,*** en verano, ***Wario World, Mario Golf*** y ***Kirby´s Airland.*** En cuanto a ***Mario Tennis y 1080 Avalanche,*** tendremos que esperar hasta el invierno. Faltan por anunciarse las fechas de **Mario Kart, Pikmin 2** y **Animal Forest 2** (**Animal Crossing 2 en USA**). También aparecerá un nuevo ***Star Fox,*** que será la conversión del próximo *arcade* bajo placa **Triforce** que **Namco** desarrolla en colaboración con **Nintendo.**

Las ventas de ***Biohazard 0*** han alcanzado las 900.000 unidades en Japón y USA.

Tomy ha anunciado que se unirá a **Nintendo** para publicar juegos para los sistemas **GameCube** y **Game Boy Advance,** el primer juego será ***Naruto,*** un juego basado en un anime del mismo nombre. La versión de **GC** aparecerá por primavera del 2003 y para la versión de **GBA** aún se desconoce la fecha.

Rockman EXE Transmission será el título que hará debutar a ***Rockman*** en **Gamecube**. El juego saldrá el 6 de marzo en el país del sol naciente. En principio, esta nueva aventura de Rockman parece ser un arcade como los clásicos. Se podrán elegir tres personajes, Rockman EXE, Roll y Dekao.

La nueva aventura de Link en ***Legend of Zelda: Wind Waker*** está siendo un éxito por todos los sitios que pasa; las revistas japonesas como **Famitsu** le han otorgado un 40 de 40, es decir, un 10 en todos los aspectos. **Gamecube** no tendrá miles de lanzamientos como **PS2** pero los que están saliendo y los que quedan por venir van a dar mucha guerra.



Sonic Adventure DX, el remake del juego original de **Dreamcast**, está anunciado para **GameCube.**



From Software ha retrasado la fecha de su simulador *RPG* llamado ***Thounsand Land*** que usa el servicio **Xbox Live,** pasando del 16 de enero al 20 de marzo.

Capcom ha comentado que ***Dino Crisis 3,*** esperado para primavera del 2003 en la consola de **Microsoft**, transcurrirá en el año 2548 dentro de una gigantesca nave. Nuestro protagonista estará equipado con una unidad de *Booster* como en ***Gun Valkyrie.***



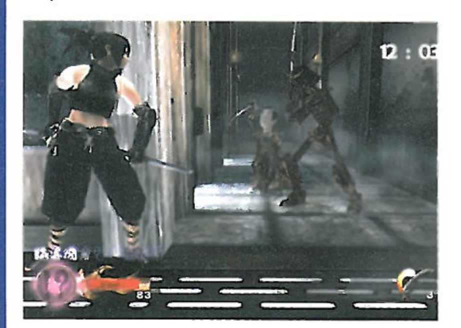
Microsoft será la encargada de publicar el juego de **Capcom *Steel Battalion*** en Europa, en Japón recibe el nombre de ***Tekki.***

Runebird será el nombre del nuevo juego de estrategia por turnos que está desarrollando **Takuyo** para **Xbox.**

True Fantasy Live Online será un nuevo juego que aprovechará el **XBox Live**. Se trata de un RPG al estilo de ***Phantasy Star Online.***

PlayStation 2

El esperado ***Tenchu 3***, tiene previsto aparecer en el mes de Marzo en Japón.



Arc the Lad: Spirit of the Dead Dust es la apuesta de **Sony** en el género del *RPG* que se pondrá a la venta el 20 de marzo en Japón.

La esperada versión de **PS2** del *arcade* de manga-carreras de **Sega**, ***Inicial D: Special Stage*** incluirá circuitos de la versión del *arcade* Inicial ***D:Arcade Stage v1*** y ***v2.***

Sony ha comentado que ha vendido aproximadamente 600.000 unidades de sus adaptadores de banda ancha alrededor del mundo hasta finales de diciembre, 200.000 se han quedado en Japón y 400.000 unidades en los Estados Unidos.

Sega prepara un juego sorpresa para **PS2** en otoño del 2003, después de la cancelación de ***Hundred Swords.***

Enix ha mostrado información oficial sobre el juego su próximo *RPG* llamado ***Drag-On Dragoon***, y ya sabemos que tendremos 3 tipos de combates: en el aire, a ras de tierra y en tierra propiamente dicho.



Mobile Suit Gundam: Ambition of Zeon Independence War: Strategy Instruction Book (vaya nombre kilométrico) será una *append disc* que aparecerá el día 20 de febrero a un precio de 3800 yenes; incluirá 90 minutos de vídeos de los antiguos juegos de **Sega Saturn**, **PSone** y **PS2**, 17 escenarios de *bonus*, *Graphic Gallery* y más sorpresas.

Moto Gp3, el juego de motos de **Namco,** se pondrá a la venta el 27 de febrero en Japón.

El día 27 de febrero se ponen a la venta 2 de los juegos más esperados en Japón para **PS2: *Star Ocean: Till the end of Time*** de **Enix** y ***Shin Sangoku Musou 3*** de **Koei**.



Square podría incluir un tráiler de ***Final Fantasy XII*** en su próximo *RPG* para **PS2**, ***Final Fantasy X-2,*** con fecha de lanzamiento para el 13 de marzo en el mercado asiático.

Square anuncia que las ventas alrededor del mundo de ***Kingdom Hearts*** han llegado a los 3 millones, en **USA** han vendido más de 1 millón, y se comenta una posible continuación.

GAME BOY ADVANCE

Konami pondrá a la venta un nuevo *action RPG* llamado ***Hunter X Hunter*** en el mercado japonés en marzo. Este juego se basa en una serie de anime muy popular por esas tierras.

Capcom ha revelado que su nuevo juego de simulación *RPG,* ***Onimusha Tactics,*** tendrá un sistema de juego muy parecido a los de la serie ***Tactics Ogre,*** con las diferencias que supone tener mejor situación geográfica.



Square anuncia una edición limitada de ***Final Fantasy Tactics Advance*** que se pondrá a la venta el 14 de febrero. El contenido será anunciado en breve.

THQ publicará una compilación de varios títulos clásicos de **Sega** que incluirán, ***After Burner, Outrun, Space Harrier*** y ***Super Hang On.*** Lo podremos comprar sobre primavera del 2003.

Sega ha anunciado ***Sonic Pinball Party*** para **GBA**. Esperemos que no sea otro ***Sonic Spinball***...

Lo "***Pokemones***" siguen pegando fuerte y no hay quien los baje de los primeros puestos del ránking de ventas en Japón. Consultad la página del Top 10 para ver su situación.

Otras noticias

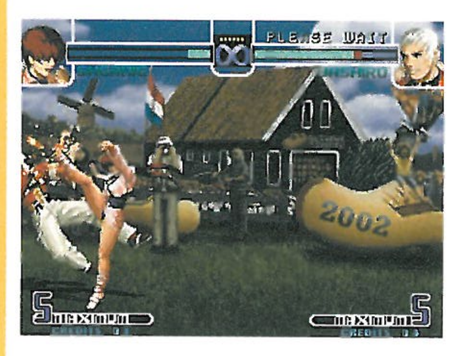
Sega ha desmentido que tenga planes de llevar a cargo una secuela de ***Jet Set Radio Future,*** tal como afirmaba la revista japonesa **Dorimaga**.

De entre los 20 juegos mejores vendidos el año 2002, **Nintendo** es la campeona con 6 títulos, seguida por **Bandai** con 3 y **Sega** con 2, otros son **Capcom, Namco, Enix, Square, Konami, Banpresto** y **Sony**.



Durante el 22 y 23 de febrero se celebrará el **AOU 2003**, una feria de recreativas que se da en Japón.

Playmore ha anunciado que ***The King of Fighters 2002*** se pondrá a la venta en Japón a mediados del 2003 tanto para **PS2** como para la inmortal **Dreamcast**.



Parece ser que el rumor sobre la secuela del fabuloso ***Nights*** no es cierta, aunque no se descarta.

Hideo Kojima ha comentado que está trabajando en 5 proyectos, ***Metal Gear Solid 3***, ***Our Sun*** (**GBA**) y ***Anubis Zone of the Enders***; de los otros 2 no se sabe nada... ¿estará incluido aquel proyecto misterioso para ***Gamecube***?

Parece ser que **Square-Enix**, la última *super fusión* tiene en mente crear un *remake* de los dos títulos de ***Parasite Eve***, llamado ***Parasite Eve:Rebirth***. Con fecha situada a finales del 2003, no se conoce si será un *remake* a lo **Capcom** como con su *RE1* o, por lo contrario, será una aventura totalmente nueva. En principio se apuesta por una nueva historia, os mantendremos informados. Eso contando con que...

... la fusión se realice. Pues según un prestigioso noticiario japonés, es posible que no se lleve a cabo por el voto en contra que presentará **Masafumi Miyamoto**, el máximo accionista de **Square**. La razón es que él no ve justa la proporción de acciones que tendrá **Square** en la fusión, un 0,81 de **Square** por cada 1 de **Enix** (nosotros tampoco lo vemos justo, debería ser al revés).

Namco suavizará una escena de ***Xenosaga*** para el mercado americano, en la cual hay un encuentro un poco picante entre Albedo y Momo, ya que Momo es una androide de 12 años.

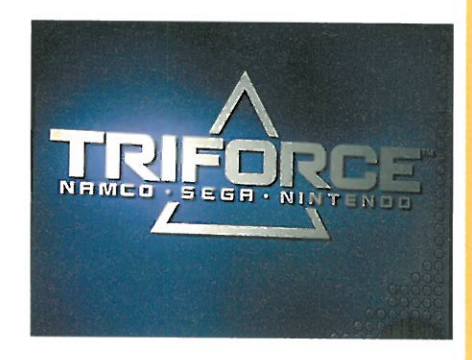


Shenmue III ya está anunciado, para qué sistemas saldrá es una incógnita.

Final Fantasy 1 y **2** serán publicados en América en un solo CD bajo el nombre de ***Final Fantasy Origins***. Toca rascarse los bolsillos si queremos jugarlos a 60Hz.

Sega lanzará ***Virtua Cop 3*** en Abril para la placa **Chihiro**, por lo que se espera una perfecta conversión para **Xbox**.

Se rumorea que **Capcom** está desarrollando un nuevo arcade basado en **Gundam** para la placa **Triforce**. Nuestro compañero **Real Yagami** ya está pegando botes de alegría.



El largamente esperado ***Time Crisis 3***, de **Namco**, parece que por fin verá la luz en los arcades nipones. Marzo es el mes elegido.

El supuesto rumor de la compra de **Capcom** por parte de **Nintendo**, se ha quedado en eso, un rumor. **Capcom** lo ha desmentido todo, alegando que no necesitan fusionarse ni cooperar con otra compañía, ya que les va de maravilla.

Los japoneses nos sorprenden de nuevo. Esta vez, a algunas tiendas les ha dado por rebajar títulos últimas novedades a casi la mitad de sus precios. Entre ellos están ***BioHazard 0, Legend of Zelda Wind Waker, Rygar*** y ***Unlimited Saga***.

Namco ha confesado que en el 2003 su consola prioritaria será **PS2**, aunque no olvidarán a las otras.

GAME BOY ADVANCE SP

*Sin previo aviso y a falta de un solo mes para su lanzamiento en Japón, **Nintendo** hace público el lanzamiento de su nuevo modelo de portátil.*





Un día después de Reyes, el 7 de enero, **Nintendo** anunciaba el nacimiento de lo que será el nuevo tipo de consola portátil **Game Boy Advance**.
La principal novedad de **GBA SP** (**Special**) es su reducido tamaño y diseño, más estilizado para los tiempos que corren, con una pantalla abatible tipo la de las *Game & Watch* que tanto nos divirtieron en el pasado.
GBA SP plegada cabe casi en la mano, aunque pueda parecer más grande en las fotos.
Como novedad se incluye por fin la deseada pantalla retroiluminada, la cual puede durar 18 horas sin usar la retroiluminación o 10 horas usándola, teniendo que pasar sólo 3 horas para recargarla. La batería es built-in, es decir, que no podremos comprar de recambio, así que tendremos que esperar a llegar a casa para cargarla. Si se acaba la vida de la batería (como le suele pasar a las de litio de tanto recargarlas), deberemos acudir a **Nintendo** para que la reemplacen, algo que no creemos que guste a nadie.
El tamaño de la pantalla será igual que el de **GBA,** ya que las especificaciones técnicas son iguales. Como curiosidad comentar que el nuevo modelo no lleva salida para auriculares y será necesario comprar un adaptador para ellos, ya que la nueva **GBA** tendrá un nuevo puerto de comunicaciones donde se le podrán enchufar muchos periféricos, pues es en ese puerto donde se conectará también el cargador de baterías.
La colocación de los botones es idéntica (puede parecer que los botones de los laterales el *L* y el *R* sean más incómodos que antes pero **Nintendo** ha confirmado que se juega igual que en la anterior **GBA**).
GBA SP no substituirá a los antiguos modelos de **GBA,** ya que se podrá comprar el modelo que se quiera.
Si no puedes resistirte a tener esta maravilla no tendrás que esperar mucho, en Japón aparecerá el 14 de febrero coincidiendo con el lanzamiento de ***Final Fantasy Tactics*** *(menuda operación de marketing)*, el 23 de marzo en los USA y aquí el 28 de ese mismo mes. En cuanto a los precios, como siempre, pagamos el pato: en Japón 12.500 Yenes (unos 112 euros) en USA 99$ (94 Euros) y en Europa entre 129 y 139 Euros.

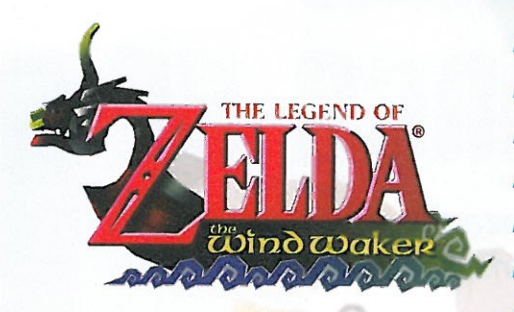
Sir Arthur
Makaimura_Saga@hotmail.com



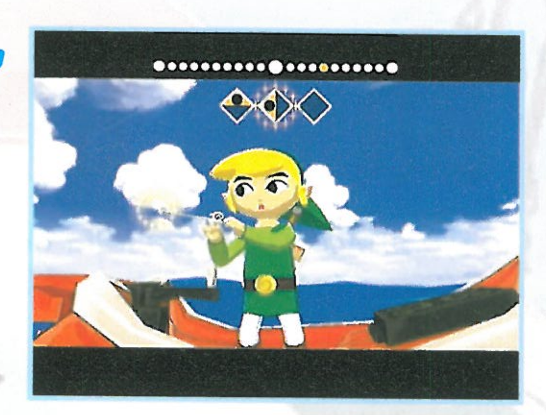








Shigeru Miyamoto y Nintendo nos volverán a mostrar en breve el maravilloso mundo de The Legend of Zelda, en una nueva y épica aventura que cautivará a los fans de esta saga, que somos casi todos los jugones.





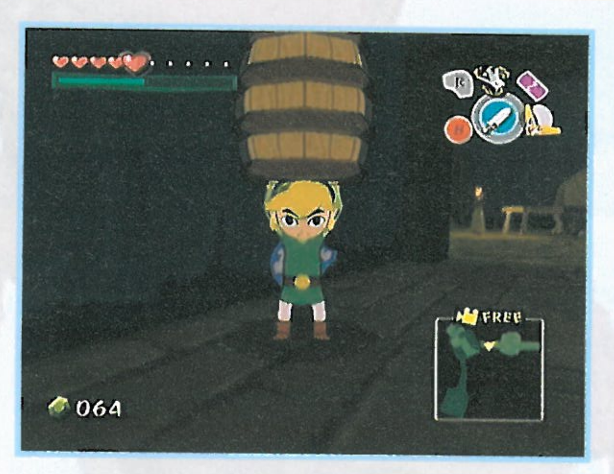








La versión japonesa de ***The Legend of Zelda: The Wind Waker*** ya está disponible para los usuarios nipones desde diciembre. Aquí en Europa tendremos que esperar hasta el mes de mayo. Esperemos que **Nintendo** Europa se comporte y nos ofrezca de regalo el pack con las conversiones a **GameCube** de los ***Zeldas*** de **Nintendo 64**, como ha hecho en Japón. Como siempre, tendremos la clásica mezcla de lucha con espadas, complejos puzzles y un gran argumento.
La historia se sitúa 100 años después de ***Ocarina of Time***, en un tiempo en el que se recuerda a un legendario héroe vestido de verde, su lucha contra Ganon, la búsqueda de la Trifuerza y sus más gloriosas aventuras. En está ocasión Link se embarca en un épico viaje, en el que tendremos que explorar el mundo a bordo de un pequeño velero en busca de su hermana, que ha sido secuestrada por un gigantesco pájaro. Como indica el título en inglés, la palabra wind, que significa viento, tendrá una gran importancia en el desarrollo del juego. Para guiarnos en este mundo usaremos el Wind Waker, un objeto en forma de bastoncillo que nos permite controlar el viento, Su forma de usarlo es clave, llegando a tener la misma importancia que la Ocarina de las anteriores entregas de **Nintendo 64**. También tendremos a nuestra disposición las armas y objetos característicos de toda la saga, con la novedad que podemos conseguir nuevos





y exclusivos ítems conectando nuestra **Gamecube** con la versión del nuevo ***Zelda*** para **Game Boy Advance**.

Gráficamente, el juego ha sido duramente criticado por mucha gente por su aspecto infantil, a casi nadie le gusta el nuevo diseño de Link, mucho más atractivo en las anteriores entregas; pero una vez ves el juego en movimiento alucinas. El nuevo ***Zelda*** para **Game Cube** parece un auténtico dibujo animado plagado de detalles. Los enemigos, la interactividad con el escenario, la suavidad del engine 3D... todo está cuidado al máximo detalle. Su realización técnica es brillante y la jugabilidad de lujo, made in *Miyamoto*. El desarrollo es muy variado y podrás realizar todo tipo de movimientos, desde ocultarte en un barril para que no te descubran los enemigos, a lanzarnos al vacío con una hoja Deku. También es destacable la sensación de emoción de Link, que tendrá miles de expresiones para denotar su estado de ánimo.

Para que os hagáis una idea de la calidad del juego de **Nintendo**, deciros que ha obtenido una nota de 40 sobre 40 por la prestigiosa revista de videojuegos japonesa *Famitsu*.

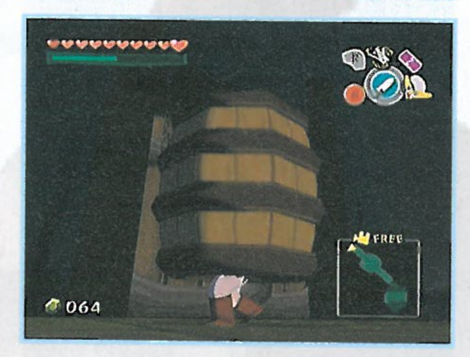
En fin, sólo nos quedan unos meses para tenerlo en nuestro poder, y hacedme caso, probad el juego y no os dejéis engañar por su aspecto infantil.



Evil Ryu
Jsaotome2000@yahoo.es

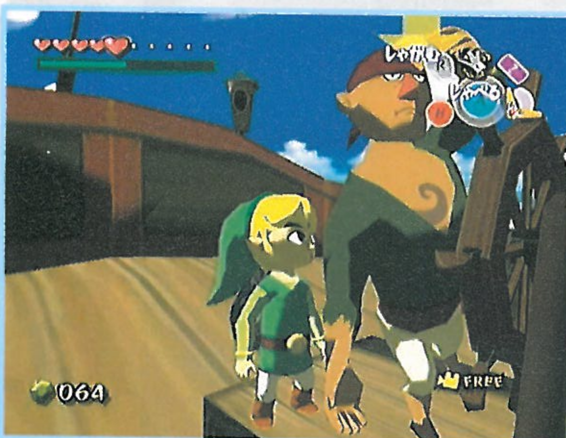


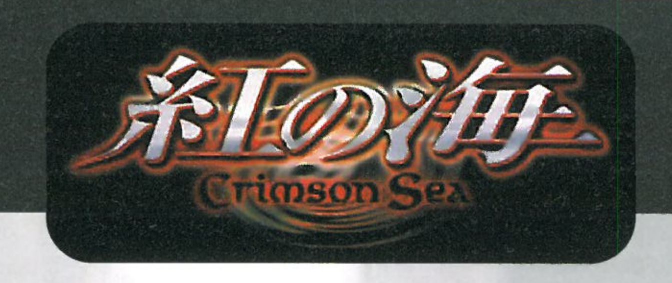












Ya falta poco para que Koei nos presente en Europa Crimson Sea, su primer y ambicioso proyecto original para X-Box.







Ya era hora de que más títulos japoneses comenzaran a llegar a la consola de **Microsoft**, ya que está claramente demostrado quiénes son los mejores a la hora de crear juegos, y sino esperad a la llegada de ***Dead Or Alive Extreme Volleyball***, ***Panzer Dragoon Orta*** o ***Ninja Gaiden***, que son los juegos que potenciarán el catálogo de **X-Box**.

Centrándonos en el nuevo juego de **Koei**, decir que es muy al estilo de los ***Dynasty Warriors*** de la misma compañía, pero ambientado en un entorno futurista y con sutiles cambios en el sistema de juego.

En principio tendremos que enfrentarnos a distintas misiones, en las que tendremos que eliminar hordas de miles de aliens enfurecidos, conseguir objetos o proteger a determinados personajes.

Iremos equipados con armas de fuego para largo alcance y armas blancas para las pequeñas distancias. También disponemos de golpes demoledores, capaces de eliminar cientos de enemigos a la vez, denominados Neo-Psionics.

Al ir acabando las misiones tendremos la posibilidad de mejorar nuestras armas y conseguir nuevos Neo-Psionics.

Otro gran aliciente es que iremos al ataque en grupo, comandando una escuadrilla de personajes, que harán la función de guardaespaldas.

Uno de los puntos más fuertes del juego es el diseño de personajes, sensacional, y el argumento, que nos traslada al vasto sistema de Theophilus, donde nos pondremos en la piel de Sho, un joven y bravo guerrero que desconoce su pasado, y que junto a su equipo tendrá que hacer frente a las hordas de aliens que han invadido su sistema.

En el aspecto técnico el juego es realmente muy bueno, modelos de los personajes perfectos, cientos de enemigos en pantalla y un entorno variado y muy conseguido y todo ello a 60 fotogramas por segundo.

En fin, un juego que promete mucho y del que hablaremos en próximos números de la revista.

El trompo de Motril
eltrompodemotril@hotmail.com







DARK CHRONICLE



*Hasta febrero tendremos que esperar para poder disfrutar de la versión americana de **Dark Chronicle**, la secuela de uno de los primeros RPGs de **PS2**, el cual ya está disponible en el país del Sol Naciente, con grandes diferencias gráficas respecto a su antecesor pero manteniendo el estilo de éste.*





*Preciosos. De ninguna otra manera podemos describir los escenarios de **Dark Chronicle**.*

Las primeras imágenes que vimos de la secuela de ***Dark Cloud*** nos dejaron fascinados: un entorno *3D* realizado en *cell shading*, de una manera muy similar a la utilizada en ***Klonoa 2***, lucía en un juego que sólo podíamos definir como precioso. Pero esta característica, que nos hizo suponer que sería un juego totalmente distinto, no impide que se siga el mismo desarrollo y un sistema de juego similar, con mazmorras generadas aleatoriamente y sistema de juego estilo *ActionRPG*. La acción del juego se sitúa 100 años después de la historia vivida en la primera parte, y nos pone al mando de dos jóvenes llamados Yuris y Monica. Por supuesto, cada uno de estos dos personajes tendrán características distintas para el combate, aparte de las típicas esquivas, combos, ataques de corto y largo alcance, saltos... Yuris se especializará en la maquinaria: podrá utilizar en combate todo aparato mecánico que encuentre en el camino, desde vehículos hasta bestias mecánicas, pasando por todo tipo de piezas que podrán aumentar la potencia de sus armas. Monica preferirá la magia, sobre todo gracias al poder de transformarse en todo monstruo que encuentre durante el juego. En ese momento, tomarás el control del monstruo en cuestión, que no dejará de comunicarse con Monica en todo momento.

La verdad es que ***Dark Chronicle*** da buena impresión, mejor que su predecesor, aunque esperemos que la generación aleatoria de mazmorras no se haga pesada como en la primera parte, gran punto oscuro de ***Dark Cloud***.

BurNsiDe
myfallenwings@hotmail.com





*Los combates prometen mayor jugabilidad que su predecesor sin perder el estilo **Dark Cloud**.*

Clock Tower 3

*Por fin llega una auténtica continuación de la saga **Clock Tower**, la cual los japoneses ya están disfrutando. **Capcom**, **Flagship** y **SunSoft** han sido las encargadas de llevar a la realidad la continuación de la obra maestra del terror que comenzó **Human**.*

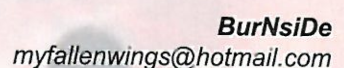




Muchos son los cambios incorporados en esta tercera entrega. Por un lado, se nota mucho la mano de **Capcom**, con una acción mucho más predominante y un control muy similar a ***Devil May Cry***, incluso con el mismo fallo en las cámaras, abandonando el clásico sistema de cursores utilizado en las dos anteriores entregas. Otro cambio destacable es la acertada inclusión en el juego del medidor de *Panic*, una barra que empezará a bajar cuando nos persiga un enemigo, y que si se acaba del todo hará que perdamos el control, siendo mucho más vulnerables. La historia se centra esta vez en Alyssa, una joven en busca de su madre que llega a una extraña casa de estilo gótico siguiendo el rastro de su mencionada madre. Cuando llega allí, empiezan a suceder los fenómenos paranormales, y se ve transportada al Londres de los años 40. A partir de ahí, se verá envuelta en una trama de viajes temporales entre los 40, 60 u 80, donde encontrará diversos asesinos en masa que variarán desde locos armados con hachas, hasta asesinos que usan ácido. Los viajes en el tiempo hacen que el juego gane mucho, generándose una oscura trama alrededor de la historia que fascinará a los amantes del terror. Hay que destacar que muchos fans de la saga original se verán defraudados por la apertura de ésta al gran público, donde se echará de menos la falta de algo más de suspense (pero dentro de poco podremos disfrutar en inglés de un gran juego que continúa la serie de manera digna, aunque vaya por otros caminos. Aun así, es una pena que el juego sea corto, con unas 4 o 5 horas de duración, pero todo esto os lo contaremos cuando tengamos en nuestras manos una versión traducida).

BurNsiDe
myfallenwings@hotmail.com


Realmente es cierto que son algo "curiosos" los enemigos en CT3.














No faltará en esta entrega los típicos cruces sobre precipicios como en sus predecesores.

Resident Evil Zero

Terror, agonía, desesperación... eso es lo que nuestros colegas de Japón y Estados Unidos llevan sintiendo desde hace semanas, pero pronto, muy pronto, nosotros podremos volver a experimentar el terror y volver a una conocida mansión...

Resident Evil Zero

COMPAÑÍA: CAPCOM
SISTEMA: GAMECUBE
GÉNERO: SURVIVAL HORROR

Damas y caballeros, no tengo palabras para presentar lo que se nos avecina en marzo... **Capcom** nunca dejará de sorprendernos con bombazos como ***Resident Evil ZERO***. La nueva entrega para **GameCube** está rompiendo moldes, considerada por muchos como la mejor entrega de la serie jamás realizada. ***Resident Evil ZERO*** nos llevará justo al momento anterior a que *Albert Wesker* y su equipo lleguen a la mansión donde empezó todo, poniéndonos al mando de la joven *Rebecca Chambers*, miembro del poco experimentado Bravo Team. Gracias a ***Resident Evil ZERO*** nos podremos enterar de lo que sucedió justo antes de que llegasen los STARS, de la aventura vivida por *Rebecca* y un nuevo personaje en la saga: *Billy Coen*. Pero además, esta entrega revelará muchos cabos sueltos de la historia y sacará a la luz más referentes de la saga. **Capcom** lo ha vuelto a conseguir, y ha tejido una historia llena y sorprendente, en la que no faltará la aparición de los planes de *Wesker*, conociendo más sobre su pasado y su papel en Umbrella, pero la aparición que más nos sorprende es la de *William Birkin*. El creador del G-Virus tiene su papel en ***RE0***, y os podemos asegurar que no dejará igual a nadie... Hablando del aspecto técnico, volvemos a tener que abalar a **Capcom** por un tremendo alarde de ingenio y buen hacer en la programación. Todo es real en ***RE0***, los efectos de luz son reales, todo tiene movimiento pese a ser escenarios renderizados. Cuando ves algo moverse, es real... cuando ves fuego, piensas que está pasando de verdad, pero ante





*Ha pasado mucho tiempo desde que vimos una imagen similar a ésta en la versión que iba a aparecer para **N64**. Realmente, mereció la pena esperar a la versión **GC**.*

Resident Evil Zero









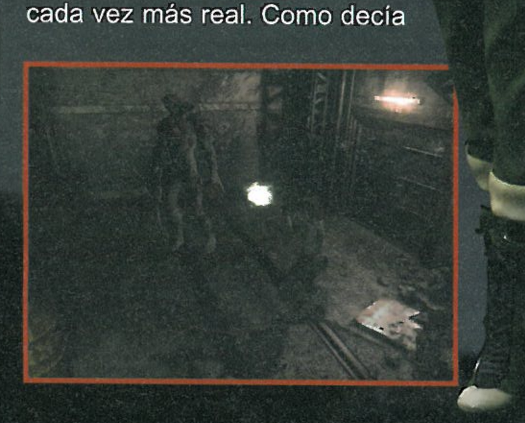
todo, cuando ves acercarse un zombie, realmente piensas que es real. Sin temor a equivocarnos podemos decir que no sólo supera al remake de la primera entrega, sino a cualquier otro juego de la flamante máquina de **Nintendo**. Pero eso no es todo, ya que el sonido ha vuelto a mejorar, si es que era posible mejorar el sonido de la saga. En esta nueva entrega los efectos gráficos móviles enlazan a la perfección con el sonido, de manera que si ves una cortina moverse, el sonido del viento golpeándole está perfectamente sincronizado, todo para crear una atmósfera cada vez más real. Como decía al principio, nos queda muy poco para disfrutar de esta nueva gran entrega de la serie, más exactamente hasta principios de marzo. Sí, es cierto que tendremos que esperar un poquito aún, pero animo a todo aquel que aún no posea la nueva máquina de **Nintendo** a que ahorre lo suficiente hasta marzo, ya que sería imperdonable dejar escapar esta obra maestra lúdica. Os contaremos más detalles cuando tengamos la versión *PAL* en nuestras tiendas. Mientras tanto, sed pacientes y preparaos para revivir el terror...



BurNsiDe
myfallenwings@hotmail.com

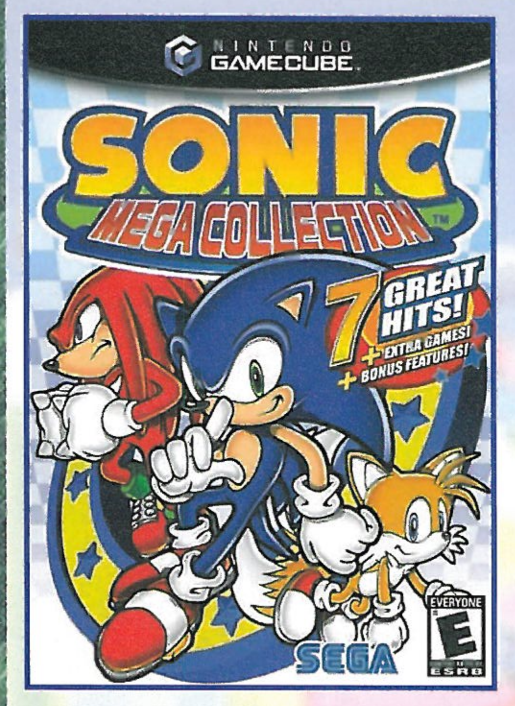


*Gracias al Partner Zapping, **Billy Coen** no será un mero personaje secundario, sino todo un protagonista al que iremos controlando simultáneamente con **Rebecca**.*





Sonic Mega Collection



*Vaya, otro ejemplo más de que las recopilaciones y remakes están de moda. Ya vimos una "avanzadilla" de este título en **Sonic JAM** para **Saturn**. Por fin podremos ver la recopilación ¿definitiva? de **Sonic**.*



La esperada recopilación de los juegos basados en la mascota azul de **Sega** ya se ha puesto a la venta en el mercado americano y casi se la puede considerar como una edición de coleccionista. Ya de por sí, el número de juegos que incluye es bastante elevado, concretamente estos siete: ***Sonic The Hedgehog***, ***Sonic The Hedgehog 2***, ***Sonic The Hedgehog 3***, ***Sonic & Knuckles***, ***Sonic Spinball***, ***Dr.* Robotnik's Mean Bean Machine** y **Sonic 3D Blast.** Pero es que además, **Sega** ha incluido unas novedades muy suculentas que harán la delicia de más de un fan. Como extra, se ha incluido un cómic, unas 100 ilustraciones en alta resolución del mundo de **Sonic**, la historia del emblemático puercoespín, bocetos y *Art* en general, la *intro* y final de ***Sonic CD*** (lástima que se hayan olvidado de este juego en la recopilación), los manuales de los juegos y muchos secretos más.
Otro extra interesante es la inclusión de ***Flicky*** y ***Ristar***. En realidad no nos explicamos por qué los han incluido en lugar de ***Sonic CD,*** pero parece ser que en la versión japonesa serán cambiados por otros juegos, por lo que nos tememos que la versión *PAL* se puede quedar sin ellos. **Gamecube** ha recibido una conversión calcada de los juegos que en su día fueron auténticos bombazos en **Megadrive**, un regalo para los seguidores más acérrimos de la mascota de **Sega.** Si además le sumamos la aparición de ***Sonic Advance 2*** para **GBA** y el anuncio de un nuevo **Sonic** para consolas domésticas que se aleja de los anteriores *adventures,* tenemos **Sonic** para rato... y que dure.

Sir Arthur
Makaimura_Saga@hotmail.com





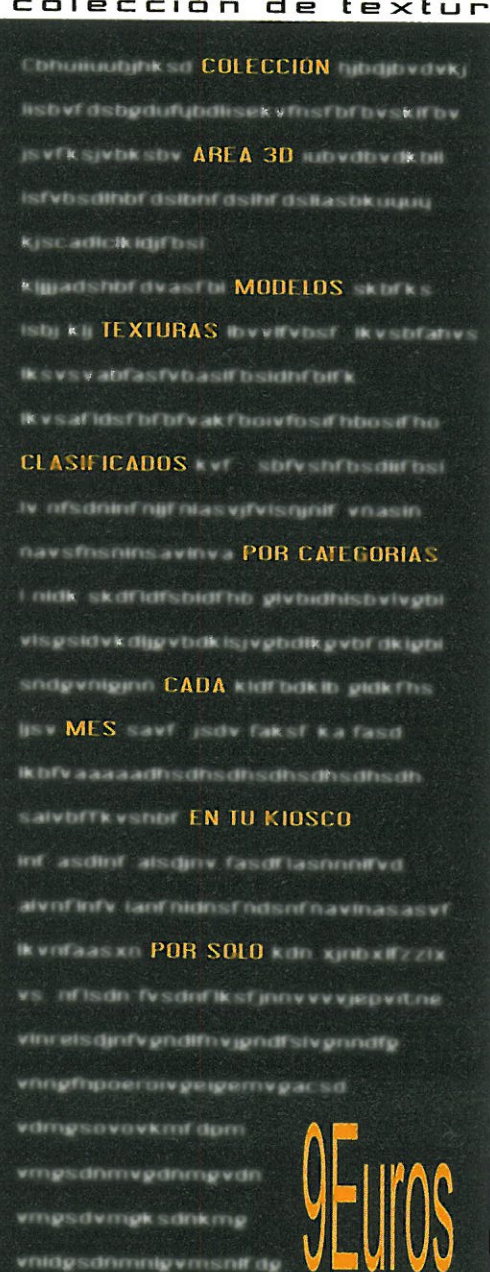








colección de texturas y modelos 3D para PC. incluye CD-ROM



NUEVA NUEVA NUEVA NUEVA NUEVA

9Euros

colección área 3D

Todos los modelos y texturas han sido revisados para una máxima fiabilidad.

300 Modelos
ciencia ficción y armamento
realidad o ficción júzgalo tú mismo

290 Texturas
tratadas 100%
este mes, metales, muros, naturaleza, paredes, pieles y techos.

Demos
amorphium pro, convert, fotocanvas, poser 4, poser pack, photobrush, etc.

utilidades
direct x, windows media player, quicktime...

colección de texturas y modelos 3D para PC. incluye CD-ROM

Kinnikuman New Generation vs Legend



Todos los fans de ***Kinnikuman*** *(aquí conocida como* ***Muscleman****), la serie de manga y de animación que triunfó en los años 80 en Japón, están de enhorabuena, ya que tras largos años de espera sale a la luz* ***Kinnikuman II New Generation vs. Legend****. Un juego realmente a la altura, gracias, cómo no, otra vez a* ***Bandai****.*



GAMES TECH ¡IMPRESCINDIBLE!

Gracias a la última tendencia de reavivar, adaptar y continuar antiguas glorias del anime, tenemos la oportunidad de disfrutar de ***Kinnikuman*** en una consola tan actual y potente como **GameCube.** Y es que **Bandai**, junto a **AKI Corporation** (que ya hizo sus pinitos en tareas de programación en varios juegos de *wrestling* para **THQ**), no han dejado pasar la oportunidad de programar *un nuevo* ***Kinnikuman***, una vez más para una consola de **Nintendo**. Se enfrentarán las leyendas de la primera parte contra los héroes de la segunda, o lo que es lo mismo, padres y maestros VS hijos y discípulos, aunque eso sí, igualándoles la edad y dejando de lado los 28 años que han transcurrido de una serie a otra.

El juego, como no podía ser de otra manera, es de lucha libre. Podemos combatir en solitario ayudados por otro personaje, que hará de manager, permaneciendo fuera del ring con el fin de ayudarnos cuando nos vea en apuros, ya sea lanzando items al cuadrilátero o atacando a nuestro adversario a distancia; pero también podemos luchar por parejas, siempre con la finalidad de hacer migas a nuestro oponente.

Olvidaros de otros juegos de *wrestling*, porque aunque sea lucha libre, los participantes son Superhéroes y Supervillanos. Por eso, a parte de los conocidos movimientos de este tipo de lucha, predominan los golpes más sorprendentes, originales e imposibles que tan sólo una serie anime nos puede ofrecer.

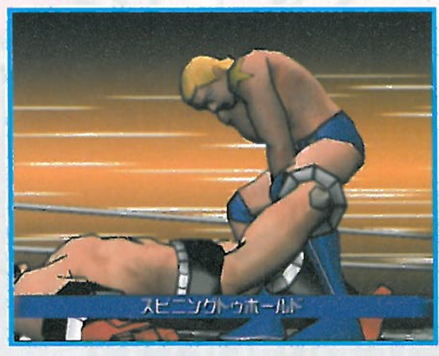
La plantilla está formada por 14 personajes junto a otros 6 ocultos que deberemos desbloquear, lo que harán 10 por serie.

A la hora de jugar, podemos elegir entre *History Mode*, en el que cada personaje tendrá su particular historia; *Tournament Mode*, donde podemos disputar un torneo en solitario o por parejas; *Royal Battle*, en un todos contra todos, y el clásico *Versus Mode*.

Como extras, se ha incluido la opción de crear tu propio personaje a través de un sencillo editor y el *Kinkeshi Mode,* opción donde encontramos varias de las típicas máquinas japonesas que sueltan bolas con un muñeco en su interior.

Ya en el apartado técnico, lo que más destaca es su aspecto gráfico, donde todos los personajes están modelados en un notable 3D y hacen gala de la técnica del *Cel Shading* (que pondría de moda el genial ***Jet Set Radio***), una técnica que dota a los gráficos la apariencia de estar dibujados a mano y da la sensación de estar viendo la serie de anime. Lo mejor es que todo ello se mueve con una veloz y fluidísima animación.













Buffaloman, el representante español repartiendo manteca en esta imagen.



El apartado sonoro está bastante bien conseguido, sobre todo las canciones originales de las dos series (en especial ***Kinnikuman Go Fight***) que acompañan la intro, el título y los finales. El resto de sonidos acompañan perfectamente la acción, destacando los efectos FX de los golpes, el crujir de huesos al ser presa de una llave, o las voces de los personajes. Por el contrario, las melodías de fondo están como complemento, son de lo más normalitas y quedan en un segundo plano, aunque en ningún momento se hacen pesadas ni molestas.
Pero nada de esto tendría valor si le faltara lo más importante en un videojuego, la jugabilidad. Y es que si por algo destaca es por su altísima jugabilidad y adicción, gracias a la espectacularidad de sus combates y la precisión de su control. A pesar de contar con infinidad de movimientos, éstos los podremos ejecutar de forma sencillísima, incluidos los especiales. Un juego que nos mantendrá pegados al *pad* durante infinidad de combates, especialmente cuando se juntan 4 amigos y aprovechamos la opción 4 *players*, convirtiéndose en una auténtica fiesta de sopapos donde la diversión crece por 1000.
Reconozco ser un fanático de la serie ***Kinnikuman***, pero aun así, siendo lo más objetivo posible, estamos ante un auténtico juegazo al que tan sólo se le echa en falta un modo historia más elaborado y la inclusión de algún que otro personaje mítico de la saga, como Ashuraman, Akuman Shogun o Neptune Man.
Por último, decir que no hay noticias de una posible versión PAL, por el contrario el juego tiene prácticamente asegurada su aparición en los "Yuesei" (USA), ya que allá se emite la nueva serie cada sábado por la mañana, gozando de buena popularidad. **Bandai** América se ha hecho con los derechos de distribución, así que preparémonos para, como mínimo, el cambio de nombres del título y personajes.

Broken Jr.



Podremos formar parejas tan legendarias como la del 2000 Man Power.

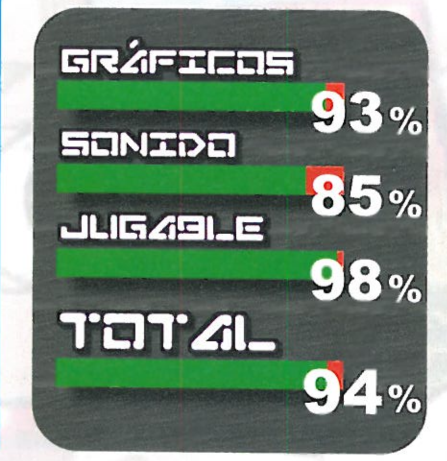


Brocken Jr. es el representante Alemán, sin duda uno de los personajes más carismáticos.

EDITOR

El juego incluye un sencillo editor en el que podremos diseñar a nuestro personaje y elegir cada uno de sus ataques.

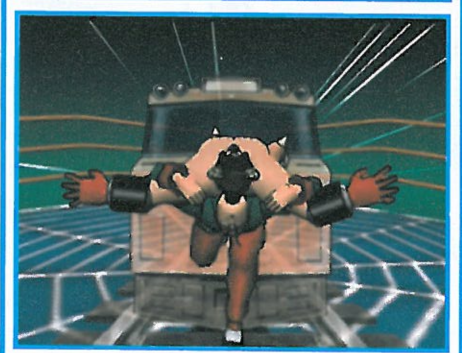




SÚPER FINISHERS

Durante los combates tendremos una barra con tres niveles, que iremos cargando a medida que combatimos. Si conseguimos llegar al tercer nivel y enchufárselo a nuestro oponente, seremos testigos de una brutal paliza. Si realizamos este ataque en pareja cuando los dos tengan *Level* 3, haremos un ataque combinado aun si cabe mucho más espectacular y demoledor, en el que los afectados serán nuestros dos contrincantes.





KINKESHI MODE

Al ganar combates nos darán monedas que podremos usar en estas máquinas y completar la colección de 434 muñecos de la historia de ***Kinnikuman*** además de conseguir más extras, como los personajes ocultos.



Captain Tsubasa Ougon Sedai no Chousen

*En 1981 **Yoichi Takahashi** publicaba en la famosa **Shonen Jump** el primer capítulo de una de las series más conocidas en el mundo entero. No os hablo de otra que **Captain Tsubasa**. Tras su apabullante éxito empezó a publicarse en tomos, más tarde apareció la serie de TV y finalmente los videojuegos. Y en la última de sus entregas es en la que nos centramos en estas páginas.*

KONAMI	
SISTEMA	GAME CUBE
VERSIÓN	JAPONESA
PLAYERS	1
GÉNERO	RPG - FÚTBOL
DURACIÓN	10 HORAS

Tras comprar los derechos de esta serie, **Konami** publicó un título para **GameBoy Advanced** y otro para **Playstation.** Ahora nos deleitan con una entrega más, esta vez para **Nintendo Gamecube**.

Para esta entrega **Konami** ha intentado mantener el espíritu de la saga, mezclando para ello fútbol, *RPG* y tiros especiales aparecidos en la serie. Un sistema muy parecido al ya utilizado en anteriores entregas como ***Captain Tsubasa V*** para **Super Famicom** (**Super Nintendo**). La historia nos adentra en la última parte de la serie y para integrarnos mejor habrá que crear un jugador, el cual formará parte de la selección japonesa juvenil en el campeonato





Captain Tsubasa Ougon Sedai no Chousen

mundial Sub-19.
Deberemos entrenar día y noche para aumentar nuestro nivel y hacer un buen papel en los entrenamientos de la selección, para que llegada la fecha del torneo formemos parte del 11 titular. Para ello tendremos infinidad de opciones de entrenamiento, desde correr arrastrando pesos hasta rematar balones a puerta e incluso podremos irnos a pasear por el campo o a un balneario para relajarnos.
Técnicamente nos encontramos ante una gran mezcla de estilos, así pues en los menús de entrenamiento y actividades el juego estará amenizado con ilustraciones y animaciones *2D* al más puro estilo de la serie, cosa que cambiará radicalmente cuando nos toque jugar un partido, el cual se realizará totalmente en 3D. Esta parte es sin duda el punto débil de este juego, ya que los modelados *3D* de los personajes están muy por debajo de lo que se puede esperar de una consola de estas características. Este apartado únicamente se salva gracias a una animación bastante fluida y a la espectacularidad de los tiros especiales, aunque también peca en esto por culpa de la repetición incesante de algunas animaciones, como pueden ser los pases normales.
En el apartado sonoro **Konami** ha hecho un excelente trabajo, las melodías siguen el estilo de la serie, los efectos de sonido son muy buenos y las voces de los jugadores son las originales del anime.
La jugabilidad puede ser uno de los puntos que eche para atrás a muchos fans de los juegos de fútbol, pero los seguidores de la serie y sobre todo de anteriores entregas de los videojuegos disfrutarán mucho de este título, ya que el espíritu es el mismo que en anteriores entregas. Y aunque los menús puedan parecer intratables para una persona que no sepa japonés, os aseguro que con práctica y memoria se pueden acabar dominando todos los menús.
Por todas estas razones quiero recomendar este juego a todos los fans de la saga y a los que no busquen un gran despliegue gráfico con miles de introducciones y videos como es costumbre últimamente, el resto mejor que se abstenga de adquirir este título.

Zer0Sith
Zer0sith@hotmail.com









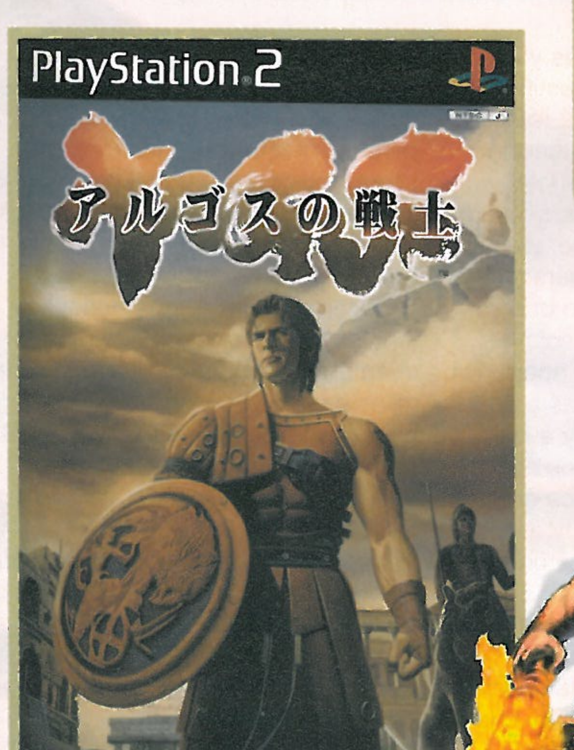






GRÁFICOS 83%
SONIDO 88%
JUGABLE 85%
TOTAL 86%

Warrior of Argus (Rygar)



*Uno de los juegos más grandes de la historia de las recreativas, el sensacional **Rygar** de **Tecmo**, vuelve a aparecer en escena con un nuevo episodio para **Playstation 2**.*





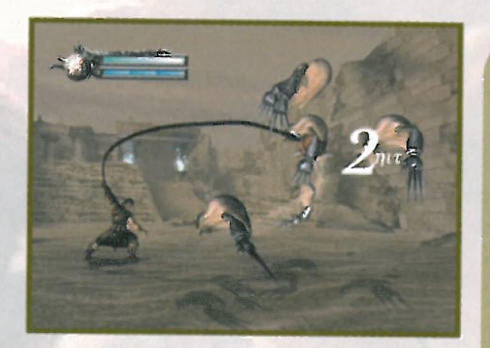
Warrior of Argus es el título japonés de ***Rygar The Legendary Adventure***. El juego está ambientado en la mitología griega y romana, y nos pone en la piel de un legendario guerrero de la ciudad de Argus. Esta ciudad es destruida por los Titanes y su princesa Harmonia es raptada. Armado con un arma de leyenda, bautizada como Diskarmor (el famoso escudo estilo yo-yo que se llevaba como arma en el antiguo ***Rygar***), intentaremos rescatar a Harmonia y restablecer la paz en las tierras de Argus. Nuestro guerrero, que desconoce su pasado, irá recobrando la memoria y descubrirá al poderoso enemigo que maneja los hilos desde las sombras.

El juego en sí es muy parecido a ***Onimusha***, predominando la acción sobre los puzzles. Al principio sólo podemos utilizar un Diskarmor con distintos tipos de combos. A medida que avancemos en nuestra aventura, conseguiremos más tipos de Diskarmors, que podemos subir de nivel consiguiendo esferas especiales, de nuevo muy al estilo ***Onimusha***. Cada arma tiene sus propios combos, que se pueden ampliar consiguiendo ítems secretos que permiten acoplar piedras místicas, que mejoran la fuerza, defensa y otros atributos especiales de nuestro personaje. Otra habilidad de los Diskarmor nos permite invocar a criaturas mágicas, que poseen poderosos conjuros de ataque. Para avanzar a nuevas zonas tendremos que conseguir algunos movimientos especiales, como el pisotón del clásico ***Rygar***. Para acceder a algunas zonas tendremos que mover estatuas que nos abri-





Warrior of Argus (Rygar)











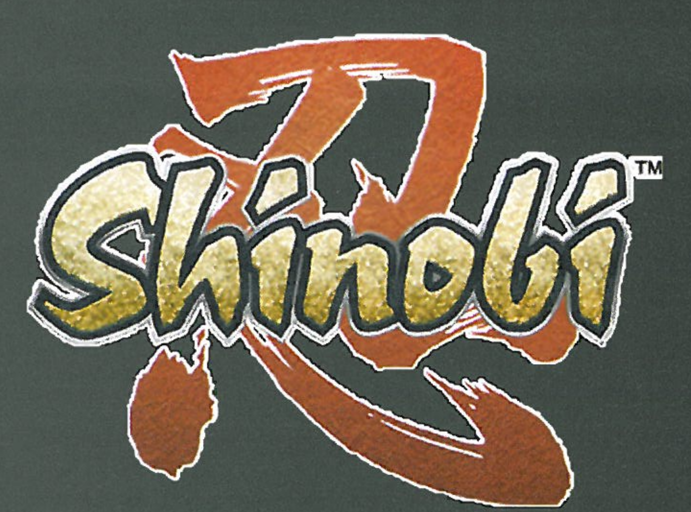
rán determinadas puertas, calcadas a las que el protagonista del antiguo ***Rygar*** movía para pasar de nivel.
En el aspecto técnico, el juego es una maravilla, los gráficos de ***Rygar The Legendary Adventure*** son geniales. Los escenarios están totalmente diseñados en 3D, con cantidad de elementos destruibles, que consiguen trasladarnos perfectamente a la época en la que se desarrolla la acción. El uso de texturas es muy bueno y los personajes están perfectamente modelados, destacando los tremendos jefes finales.
La banda sonora del juego es exquisita, con piezas orquestales a cargo de la Orquesta Filarmónica de Moscú.
La jugabilidad también está a gran nivel, destacando la fluidez del juego y la facilidad con que puedes hacer todo tipo de movimientos.
Otro aspecto positivo es el de los extras. A pesar de que el juego se puede completar en unas 5 o 6 horas, incluye galerías de ilustraciones, cinemas de vídeo, secuencias en tiempo real y músicas, que iremos obteniendo al pasarnos el juego en los diferentes niveles de dificultad.
También se nos dará la opción de jugar a las fases del juego por separado, para mejorar puntuaciones que nos abrirán acceso a más secretos. El único reproche que puedo hacerle al trabajo de **Tecmo** es el sistema de cámaras, que produce confusiones, pero que no afecta gravemente la jugabilidad.
En definitiva, un gran juego que es digno sucesor del legendario ***Rygar***. Los amantes de los juegos al estilo ***Onimusha*** o ***Devil May Cry*** lo disfrutarán plenamente.

Evil Ryu.
Jsaotome2000@yahoo.es





GRÁFICOS 93%
SONIDO 94%
JUGABLE 90%
TOTAL 91%



Sega crea un remake de uno de los arcades más famosos de todos los tiempos, SHINOBI, un juego de acción en pura regla que retoma este olvidado género. Eso sí, dando el salto a los 3D para hacer gala de unos poderes y reflejos inigualables al más puro estilo ninja.



Cuando probé este título en el pasado **Tokyo Game Show** no podía creer lo que estaba viendo, un juego con la jugabilidad de los arcades de antaño. Y es que este tipo de juegos se habían dejado en el olvido, porque lo que se estila ahora son juegos con toques *RPG*, y la verdad es que de vez en cuando hace falta un título de estas características; y si es un *remake* de uno de los grandes clásicos... pues bienvenido sea.

Programado por **Overworks** (creadores de ***Skies of Arcadia*** y ***Sakura Taisen*** entre otros), en ***Shinobi*** nos adentramos en un Japón *neo-tradicional* por llamarlo de alguna manera, una mezcla de pagodas y templos clásicos con edificios.

Nos encarnaremos en un ninja llamado Hotsuma, el cual tiene un hermano mayor llamado Moritsune, con el cual entrena dentro del clan al que pertenecen, el clan Oboro.

Llegó un día fatídico cuando los dos hermanos encuentran la Akujiki, una espada usada en el ritual para elegir al jefe del clan. Al descubrirlo, el comandante del clan decide que el próximo líder se decidirá con un combate a muerte entre los dos.

La acción comienza 10 años después, con un gran terremoto en Tokyo y la aparición de un Castillo dorado en el centro de la ciudad.

El entorno gráfico es quizá el punto débil de este título, ya que nos puede resultar algo monótono debido a su sencillez, aunque hay una buena variedad de enemigos dependiendo de la fase en la que nos encontremos.

A destacar el efecto *motion engine* usado en el pañuelo rojo del protagonista, el cual no cesa de moverse durante la acción y la gran variedad de *final boss* que posee este título.

El apartado sonoro también es destacable, ya que las músicas ambientan perfectamente la acción, mezclando toques clásicos con ritmos techno y los *FX* son muy buenos.

En el apartado de jugabilidad es




En la versión japonesa no los podemos cortar por la mitad.







donde tiene la mejor baza **Shinobi**, ya que la suma de una acción trepidante y los nuevos movimientos con los que han dotado al protagonista nos harán desear que los enemigos aparezcan sin cesar. Y es que con el poder correr por las paredes, el doble salto y sobre todo el *Dash*, una técnica con la cual desapareceremos un instante tras una estela azul y apareceremos unos metros mas allá, podremos realizar unos combos de locura, y una vez finalizados, podremos ver un primer plano de nuestro ninja y observar los enemigos cómo caen al suelo cortados por la mitad. Aunque en la versión japonesa del juego los enemigos humanos no podemos partirlos y en la americana sí (cosas de la larga sombra de la censura que llega a todos los rincones del mundo).

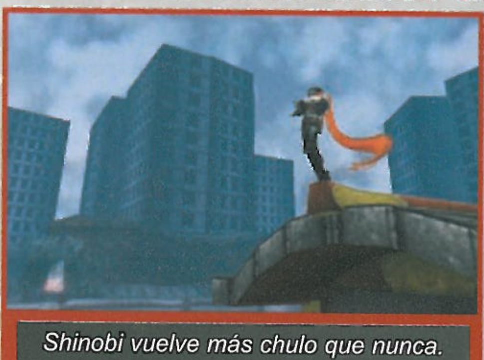
Para terminar, deciros que para algunos, el juego se puede convertir en algo monótono, ya que es un arcade puro y duro, aunque los amantes de la acción podrán disfrutar de lo lindo con este genial título que **Sega** nos brinda para **PS2**.

Zer0Sith
Zer0sith@hotmail.com





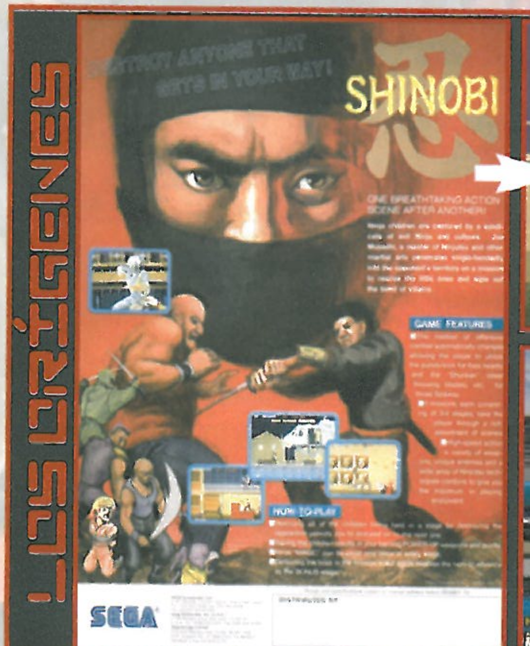


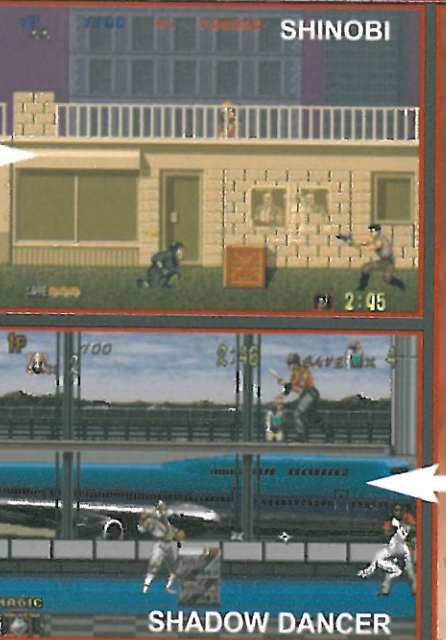


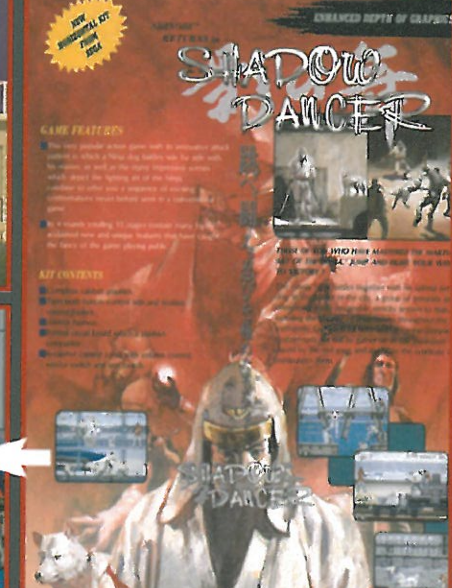
Shinobi vuelve más chulo que nunca.

GRÁFICOS	87 %
SONIDO	89 %
JUGABLE	91 %
TOTAL	89 %

LOS ORÍGENES



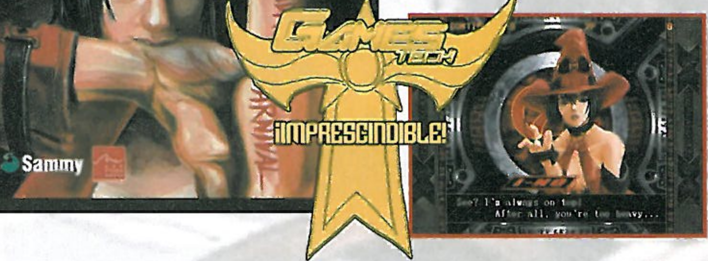




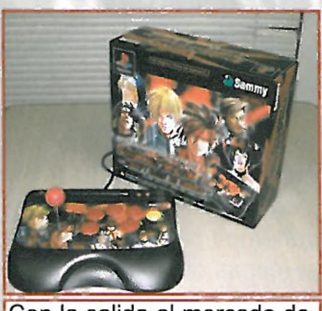
Guilty Gear XX

*Arc Systems nos ofrece la secuela del fantástico **Guilty Gear X** para **Playstation 2**, con multitud de novedades y extras respecto a la versión recreativa del mismo título.*









Con la salida al mercado de ***GGXX***, se ha lanzado un mando arcade especial con la misma configuración de botones que la recreativa.

Guilty Gear XX introduce 4 nuevos e interesantes personajes al universo de esta saga, I-No, Slayer, Bridget y Zappa. Además de las caras nuevas, se han añadido multitud de novedades en el sistema de lucha. Ahora, además de contar con la barra de tensión y guardia de la anterior entrega, tendremos la de *Burst*, que crecerá al infligir daño al rival o al recibirlo de éste. Esta barra permanecerá igual que estaba para el siguiente *round*, al contrario que la de tensión, que siempre comienza vacía. Para utilizarla, tienes que presionar abajo en el control pad y un botón de ataque. Este nuevo elemento nos permite realizar dos acciones, romper combos del rival, para contraatacar, que requiere la barra completa de *Burst* y que se rellenará 1/3 si logramos que impacte en el rival y utilizarlo como arma de ataque, muy difícil de impactar, pero que nos permite llenar la barra de tensión al completo si lo conseguimos. Por lo tanto, esta clase de ataque gasta 2/3 de la barra de *Burst*. Otra novedad son las llaves aéreas y que tenemos un quinto botón de ataque, que no es nada más que la adaptación del golpe de elevar al rival, que en la anterior entrega se realizaba pulsando dos botones.

Donde impresiona realmente **Guilty Gear XX**, es en modos de juegos y secretos. Además del clásico modo arcade, historia y survival que teníamos en **Guilty Gear X Plus**, tendremos un modo llamado











GRÁFICOS	92%
SONIDO	95%
JUGABLE	90%
TOTAL	93%

M.O.M, en el que conseguir puntos es el objetivo, y el sensacional modo de misiones. También no faltará la clásica galería, donde veremos las ilustraciones y secretos que vayamos consiguiendo desbloquear.
En cuanto al aspecto técnico del juego es sensacional, gráficos en alta resolución y perfecta animación de los personajes, aunque, eso sí, hay que mejorar la animación de andar de Baiken o Chipp, que es bastante floja. La música como es de esperar en un ***Guilty Gear*** es excepcional, con *remakes* de las músicas de la anterior entrega y nuevos temas de alto voltaje, como el fantástico *Midnight Carnival*.
En definitiva, un juegazo que no puede faltar en la colección de los amantes de la lucha 2D y el espectáculo.



Evil Ryu
Jsaotome2000@yahoo.es

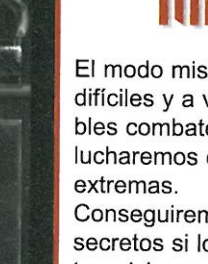
DIFERENCIAS CON NAOMI

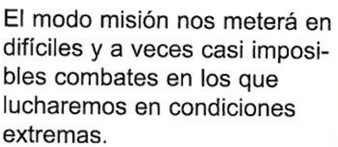
A simple vista, gráficamente la versión de ***PS2*** es idéntica a la de recreativa bajo placa **Naomi**, pero si nos fijamos, las letras están más curradas en arcade, pero bueno, también en consola disfrutamos de miles de extras.





MISIÓN





El modo misión nos meterá en difíciles y a veces casi imposibles combates en los que lucharemos en condiciones extremas.
Conseguiremos ilustraciones y secretos si logramos completar misiones.

HISTORIA



En el modo historia, tendremos la oportunidad de seguir las aventuras de nuestros personajes favoritos. Cada uno tendrá tres finales distintos, que dependerán de acciones que realicemos durante nuestros combates.

SURVIVAL

El modo Survival, te permitirá conseguir de una manera más directa los personajes secretos y las versiones EX y especiales de los personajes. Cada vez que subamos 10 niveles aparecerá un *Daredevil*, un personaje especial que si derrotamos, conseguiremos añadirlo a nuestra colección.



The House of The Dead 3

*Desarrollado por **Wow Entertainment** de **Sega**, llega a **X-Box**, la tercera entrega de la saga **The House Of the Dead**.*



SEGA

SISTEMA	VERSIÓN	PLAYERS	GÉNERO	DURACIÓN
XBOX	USA	1 - 2	DISPAROS	MEDIA HORA

THE HOUSE OF THE DEAD III

Preparad la pistola y estad listos para una nueva ración de zombis y gore. La historia nos lleva 20 años después de los incidentes acaecidos en ***The House of the Dead 2.*** Lisa Rogan y el agente G, investigan la misteriosa desaparición de Thomas Rogan, padre de Lisa.

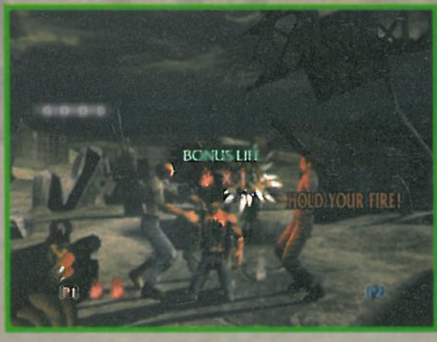
Como principales novedades iremos armados con escopetas recortadas en vez de las clásicas pistolas, y se ha eliminado el reload. Ahora la recarga de munición es automática. Respecto a la anterior entrega, se han eliminado las escenas de rescatar inocentes, que nos permitían en determinados lugares cambiar de itinerario o conseguir vida para nuestros personajes. Estas escenas han sido sustituidas por otras en las que tendremos que salvar a nuestro compañero, que nos rellenarán vida pero que desgraciadamente no harán variar las fases.

Gráficamente el juego es una maravilla, los escenarios están cargados de detalles y los zombis son impresionantes y variados. La animación es muy suave, con unos sólidos 60 fotogramas por segundo. La música y efectos sonoros cumplen correctamente con su cometido. En cuanto a la jugabilidad, sólo cabe decir que es perfecta, puro arcade. En la parte negativa tenemos la excesiva facilidad del juego, esto es debido en gran parte a la recarga automática y su escasa duración, ya que te lo puedes completar en media hora. El juego en sí no incluye muchos extras, no hay misiones de entrenamiento ni cosas similares, pero sí incluye el genial ***The House of the Dead 2*** con todas sus opciones, aunque por supuesto parece una conversión de PC.

En definitiva, un juego muy bien realizado, pero tan corto, fácil y falto de opciones que parece incompleto, una auténtica lástima.

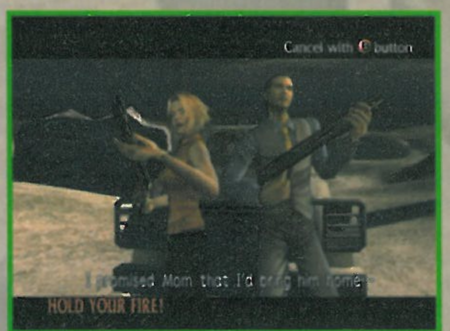
Evil Ryu
Jsaotome2000@yahoo.es

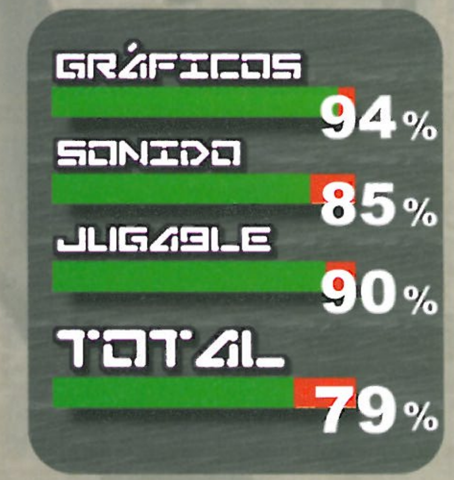






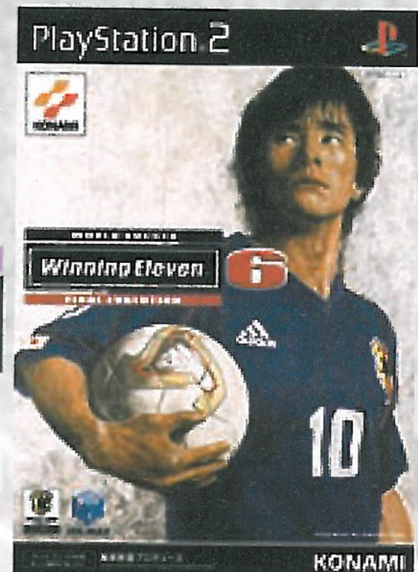






Winning Eleven 6 Final Evolution

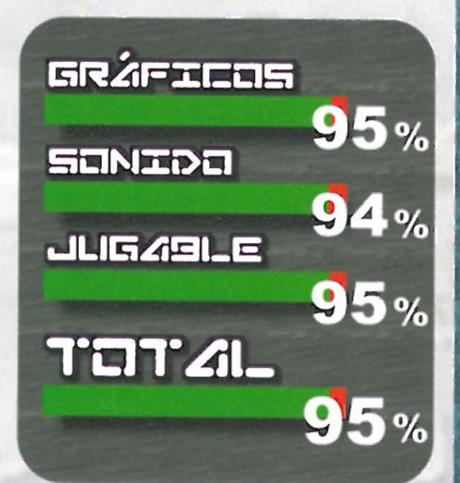
*Como ya nos tiene acostumbrados, **Konami** por estas fechas saca una tercera entrega de su saga futbolística. A principio de año fue **Winning Eleven 6**, a mediados **J-League Winning Eleven 6** y el 12 de diciembre salió a la venta en Japón **Winning Eleven 6 Final Evolution**.*

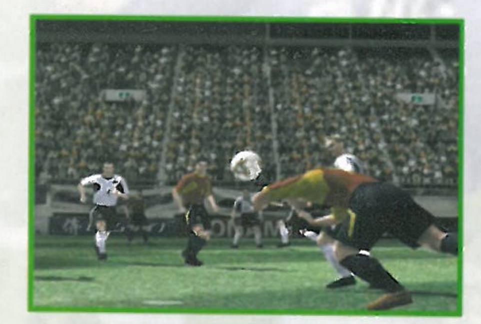




Aunque pueda parecer una versión más, esta entrega lleva más novedades de las que os podáis imaginar. Las más significativas son que ahora los jugadores llevarán su nombre en las camisetas y que será el primer ***Winning*** con opciones online; aunque muy pocas, pero ya se aprecia las posibilidades que esto tendrá en un futuro muy cercano llamado ***WE7***, el cual muy probablemente ya se podrá jugar online, al menos en Japón. De momento, en esta entrega nos tendremos que conformar con bajar actualizaciones de plantillas, nuevos jugadores, estrategias y características de los jugadores.
El apartado gráfico también tiene ciertas mejoras, sobre todo en el diseño de los jugadores, los cuales cada vez se asemejan más a los reales, haciendo especial hincapié a los diseños de los jugadores de la selección japonesa, los cuales son casi exactos a sus modelos de carne y hueso.
En la jugabilidad, qué puedo deciros que no se haya dicho ya, que estáis ante el rey de los simuladores futbolísticos y, a día de hoy en este apartado, ningún juego se asemeja, ni siquiera se acerca; y por lo que a mí respecta, en el futuro tampoco creo que tenga problemas en este apartado.
Estamos, sin duda, ante el mejor juego de fútbol de la historia sin peros que valgan, aunque en unos 4 o 5 meses su trono le será arrebatado por otro título, y no hablo de FIFAs ni nada por el estilo, sino de la próxima entrega de la saga.
Agradezco al amigo *Riki Aoyagi* por su ayuda en la traducción de las opciones *online* para este artículo.*

Zer0Sith
Zer0sith@hotmail.com









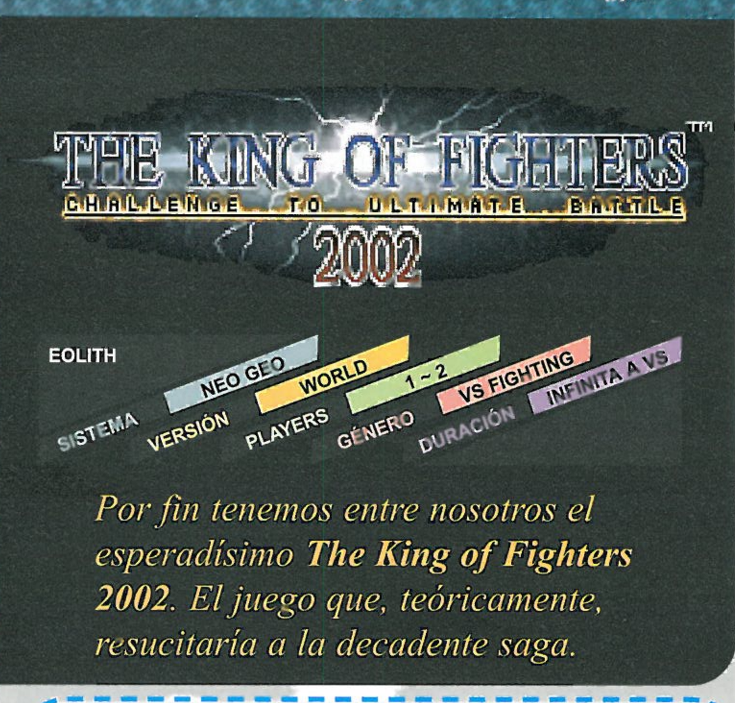








The King of Fighters 2002



*Por fin tenemos entre nosotros el esperadísimo **The King of Fighters 2002**. El juego que, teóricamente, resucitaría a la decadente saga.*



Muchas fueron las esperanzas que los más veteranos seguidores de ***KOF*** pusimos en este juego. Se decía que retomaría los orígenes de la saga, eliminando los strikers y resucitando a viejas caras de anteriores ***KOF***. Todo esto se ha cumplido, pero poco más, pues no aporta nada novedoso.

La primera sorpresa es muy grata, nada menos que 39 personajes seleccionables más otros 5 ocultos, la pena es que no se ha incluido ningún personaje realmente nuevo, además de la desaparición de clásicos como King y Shingo.

Otro año más, nos tenemos que conformar con los mismos *sprites* que se repiten desde ***KOF 96***. No basta con añadir o cambiar algunos *frames* de animación, se precisa una renovación total, similar a la vista en los ***Fatal Fury***, saga en la que no había tres juegos con los mismos *sprites*.

En los fondos sí notaremos mejora gráfica, sobre todo si los comparamos con los de la anterior entrega. Incluso tienen el detalle del paso del tiempo: entre cada *round* habrán pasado algunas horas y lo veremos reflejado en el escenario y sus personajes. Como detalle adicional, podemos observar a ciertos personajes de **SNK** pululando por ellos. Algunas de las melodías que podemos escuchar son totalmente nuevas,

PLANTEL DE LUCHADORES

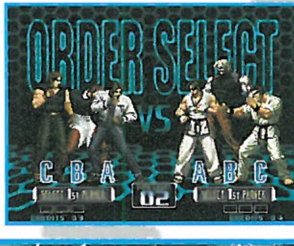
En ***KOF 2002*** se ha apostado por las caras conocidas en lugar de crear nuevos personajes. En este esquema vemos cómo los 8 personajes debutantes (si tenemos en cuenta las versiones Orochi del 98 Team, salen 11 personajes) sustituyen a otros 8. Por otro lado, perdemos a Zero e Ignis para obtener a Rugal como final boss.

Nuevos personajes (de izquierda a derecha):
Vice, Mature, Billy, Yamazaki, Chris, Yashiro, Shermie y Kusanagi (Kyo'95).

Personajes que aparecían en ***KOF2001*** (de izquierda a derecha):
Lin, Foxy, Bao, Xiangfei, Hinako, Heidern, Shingo y King.







CAMBIOS EN LOS PERSONAJES



mientras que el resto son clásicas del personaje correspondiente, como la de Kim, perteneciente a ***Fatal Fury 2***.
Aunque las piezas sean soberbias, es una pena que su calidad haya bajado tanto que parezcan ser midis.
En términos de jugabilidad, se sigue en la línea marcada por **SNK**, añadiendo la posibilidad del *MAX mode* y suprimiendo los strikers. Pero en lo que respecta a especiales, algunos han sido empobrecidos o eliminados. También han desaparecido golpes del tipo *link,* por ejemplo, el adelante + A de Takuma y Terry han volado, mientras que el de Iori sólo se puede seguir con su súper. "Gracias" a esto se eliminan algunas combinaciones de golpes que aportaban más variedad a los combates.
Los que empezaron a jugar a partir de **KOF'99** (los llamados de 2ª generación), seguramente echarán en falta el sistema de strikers y preferirían que no hubieran cambiado a algunos personajes de la 2ª época (saga NEST) por los de la primera (Foxy por Vice, por ejemplo), pero el resto agradecemos el cambio, aunque esto suponga volver al pasado de la saga.
En definitiva, un juego hecho con buena intención, pero tan sólo innovando en el sistema de cancels (ver sección ***Combo Machine***). **Eolith** debería ir pensando en dar un verdadero lavado de cara a la saga o producir las siguientes entregas en una placa superior a la **Neo Geo**; de lo contrario, mucho nos tememos que los siguientes ***KOF*** serán más de lo mismo.

Real Yagami
realyagami@gamestonline.com



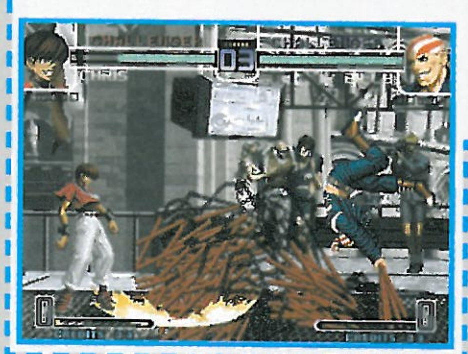


Takuma es el personaje más malparado de todo el elenco. Este Mr Karate ya no es lo que era...

EL MODO MAX

Pulsando B + C entraremos en el *MAX mode*, durante el cual inflingiremos más daño por un periodo máximo de 13 segundos. Además, se puede cancelar cualquier golpe y algunos especiales con otros especiales y súpers; a cambio de ello perderemos 2 segundos de los 13 que tenemos. Mientras estemos en este modo, se puede ejecutar un único súper sin que nos cueste otro stock adicional. Ejecutando un súper con dos botones del mismo tipo a la vez, ejecutaremos la versión max de dicho súper (no todos disponen de una versión potenciada) y perderemos otro stock.

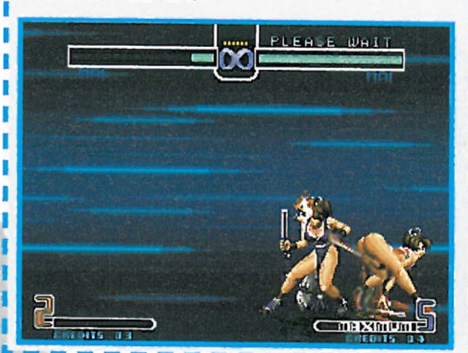




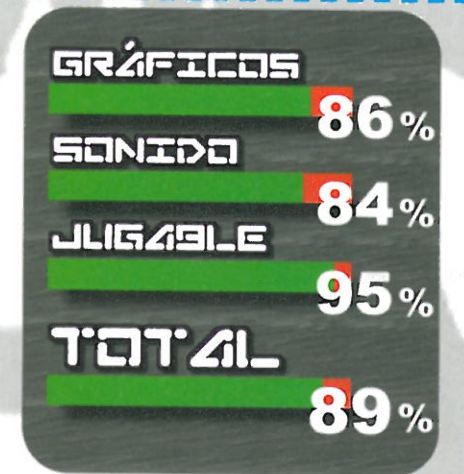
SUPERS OCULTOS

Uno de los puntos fuertes de ***KOF 2002*** son los súpers ocultos. Cada personaje posee uno, y muchos de ellos son movimientos totalmente nuevos y muy espectaculares, destacando los de Yamazaki y Mai.
Por contrapartida, para realizar algunos se necesita hacer buffering y la mayoría son de ejecución tipo Shun Goku Satsu (la paliza de Gouki), es decir, difíciles para que entren de combo.





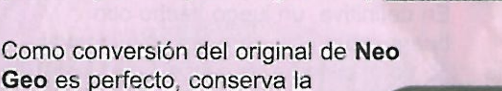




GRÁFICOS	86%
SONIDO	84%
JUGABLE	95%
TOTAL	89%

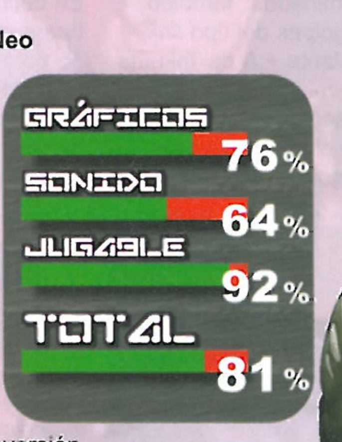
The King of Fighters 2001

***Playmore** lanza la conversión de **KOF 2001** para **DC** con algunos extras que, si bien no llegan a la suela de los zapatos a los de **KOF 99 Evolution**, satisfarán las exigencias de todo buen "**KOFero**".*



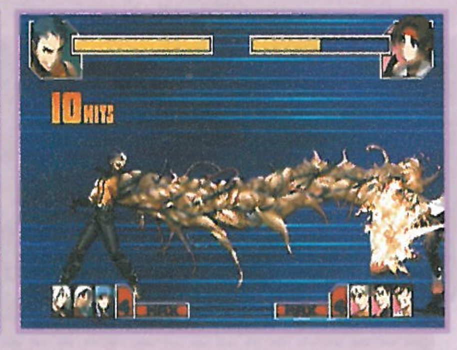


Como conversión del original de **Neo Geo** es perfecto, conserva la misma jugabilidad; donde realmente están los cambios es en sus extras.
Otra vez, las novedades son mínimas en lo que respecta al juego en sí, tan sólo han retirado algunos de los escenarios incorporados en la conversión de ***KOF 2000*** (concretamente los de ***Fatal Fury*** y ***Real Bout***) y los han sustituido por otros ya vistos en anteriores entregas.
Al contrario que sucedía en la conversión de ***KOF 2000***, la música no está mejorada y la verdad, buena falta que le hacía, ya que los temas de esta entrega son los peores de toda la saga. Será porque, como dice Evil Ryu, intentan hacer una *arrange* de este juego y no pueden de lo pésima que es la banda sonora.
Como alicientes, tenemos el modo survival, que nos permitirá desbloquear a los jefes. A medida que obtengamos victorias, el nivel de dificultad aumentará, se terminará cuando nos derroten, pues no tiene límite de victorias. También tenemos la tradicional galería de ilustraciones, donde ganaremos dibujos por cada vez que finalicemos el juego con un equipo determinado.
Este juego es recomendable por lo que es, ya que los extras por sí solos difícilmente justifican su compra.





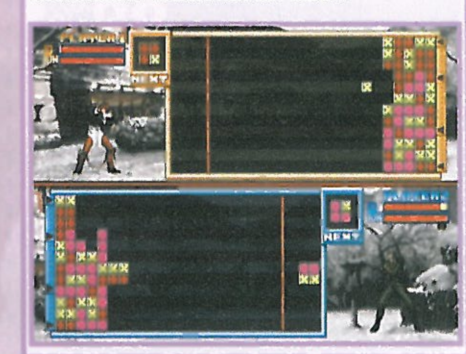






MÁS PUZZLES

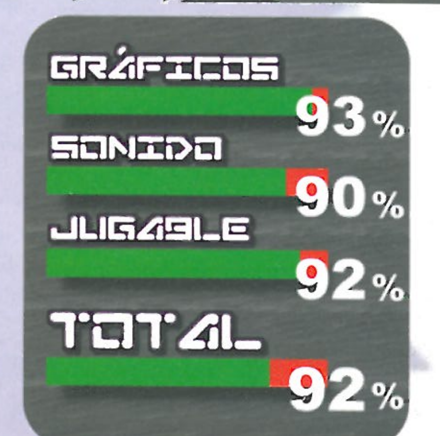
A los de **Playmore** les ha dado por incluir insulsos puzzles en sus conversiones en lugar de mejorar o añadir más detalles al juego, como ya hiciera **SNK** en ***KOF 98*** y ***99***.
Esta vez han optado por una mezcla de ***Tetris*** y ***Columns***, pero de un aburrimiento supino. Se juega contra otro personaje, al mejor de tres rondas y así hasta pasarnos el juego. Con dos botones podremos ejecutar un especial que nos restará fichas, y se las añadirá al contrario (lo típico, pero aburrido).
Otra opción es hacer una especie de survival, donde lo más probable es que acabemos haciendo un reset.



*La mascota de **Sega** vuelve a la carga con un juego totalmente nuevo para **Gameboy Advance**. Velocidad, plataformas y un erizo azul que hará las delicias de todos los seguidores de este género.*

SONIC ADVANCE 2™

SEGA	
SISTEMA	GAME BOY ADV
VERSIÓN	JAPONESA
PLAYERS	1
GÉNERO	PLATAFORMAS
DURACIÓN	+ DE 3 HORAS



Para esta entrega empezaremos la historia con Sonic, aunque a medida que vayamos avanzando nos darán el resto de personajes: Tails, Knuckles y Cream. Esta última es un personaje nuevo, una conejita muy similar a Tails, la cual puede volar durante unos segundos moviendo las orejas y va acompañada de un Chao, una mascota como las que teníamos en ***Sonic adventure***. También está Amy, pero como personaje oculto.

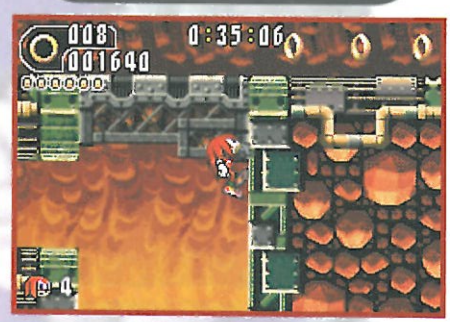
Sonic Advance 2 realmente no aporta nada nuevo comparado con su primera entrega en **GBA**: los mismos tipos de gráficos y el mismo tipo de música (con diferentes temas musicales, claro está), aunque con un pequeño lavado de cara para diferenciarlo.

Y es que cuando una fórmula funciona ¿para qué cambiarla?

En este apartado me gustaría resaltar la larga duración de los escenarios y es que a decir verdad son inmensos y eso que los surcaremos a velocidades de vértigo. Y, cómo no, todo aliñado con loopings, rampas, saltos... como todo buen **Sonic** que se precie.

Los amantes de esta saga no se podrán quejar, ya que con ***SA2*** tienen lo mismo que en la primera entrega, pero con nuevos escenarios y algunas mejoras más, es decir, una segunda parte de las de verdad.





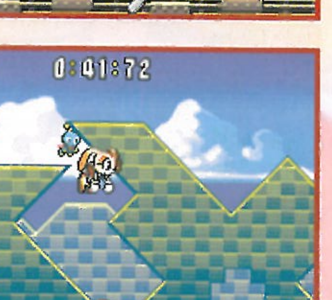


Zer0Sith
Zer0sith@hotmail.com













The King of Fighters EX2



Kyo y Iori, se volverán a ver las caras, porque ya está aquí la segunda parte de ***The King Of Fighters EX*** *para la portátil de* ***Nintendo****. ¿Será mejor que la primera parte?*

GRÁFICOS	80%
SONIDO	73%
JUGABLE	95%
TOTAL	86%

MARVELOUS / SUN-TEC	
SISTEMA	GBA
VERSIÓN	JAPONESA
PLAYERS	1 ~ 2
GÉNERO	VS FIGHTING
DURACIÓN	INFINITA A VS

Después de que la primera parte no hubiese sido todo lo buena que se esperaba, la compañía **Marvelous Entertainment** encargó el nuevo ***The King Of Fighters EX 2: Howling Blood*** a **SUN-TEC**, en lugar de a los chapuceros de **Artoon** (los programadores del ***EX1***). Este nuevo ***KOF*** equivaldría al ***KOF 2000***, aunque con un par de cambios y menos personajes. Hay que decir que esta segunda parte cuenta con algunas mejoras, y tiene mucha más jugabilidad que la primera parte, tanta como un ***KOF*** de **Neo Geo**. Una de las novedades, que ya son habituales en esta saga, es el cambio de personajes que hay de una entrega a otra. En esta segunda parte hay cuatro personajes inéditos, aunque el diseño de alguno de los nuevos personajes, cambia mucho en comparación a los antiguos. Uno de los cuatro nuevos personajes, es un chico llamado Reiji, el cual luchará en el equipo de Japón, junto a Kyo, dos chicas más (llamadas Miu Kurosaki y Jun Kagami), que lucharán en el equipo de Iori Yagami, y por último, el *final boss* llamado Sinobu, que tiene unos poderes parecidos a los de Goenitz. Otra diferencia es que Iori ya no aparecerá como personaje oculto. Una de las cosas que no han cambiado son los strikers, aunque esta vez elegiremos sólo a tres personajes por equipo en vez de cuatro, por lo tanto, el striker del primer luchador será el segundo luchador, y el striker del segundo luchador será el tercer luchador, así pues, el último luchador que tenga que pelear deberá hacerlo sin striker. Aunque los escenarios correspondan con los de ***KOF 2000***, tendremos algunos nuevos como el del bus y el del final boss. Otra novedad es el sistema de niveles con que se nos valora nuestra habilidad, si usamos uno de los tres personajes durante un combate, sólo subirá de nivel ese personaje.





Contaremos con cinco modos de juego, uno es el convencional modo *Story*, en el cual tendremos que luchar con seis equipos diferentes para poder llegar al *final boss*, los otros son *Team vs.* y *Single vs.*, con los que usando el cable link y conectándolo a otra **GBA** podremos jugar a dobles, y por último, Training (donde podremos practicar nuestros combillos).

R_CaoCao
y las Fuerzas especiales de Ibiza
Real_CaoCao@msn.com



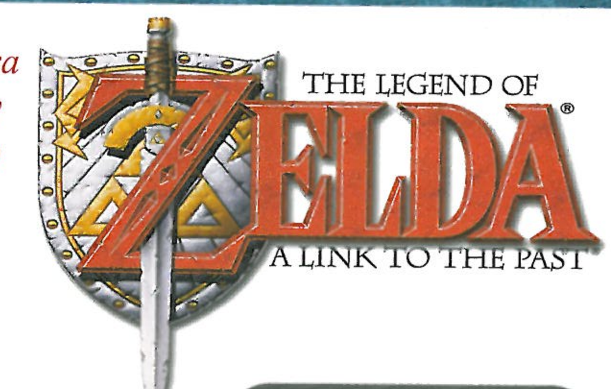


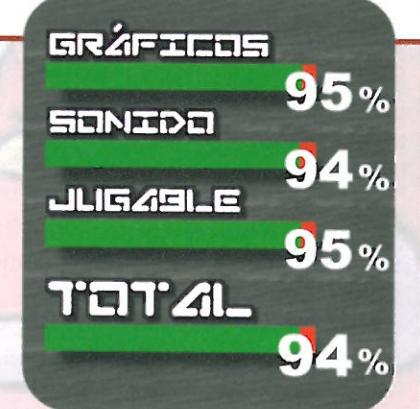


Legend of Zelda: A Link to the Past

***Nintendo** sigue con la política de los remakes para **Gameboy Advanced** unas veces con más acierto y otras con menos. Esta vez nos adentramos en otro de los grandes clásicos de **Super Famicom, The Legend Of Zelda: A Link To The Past**.*



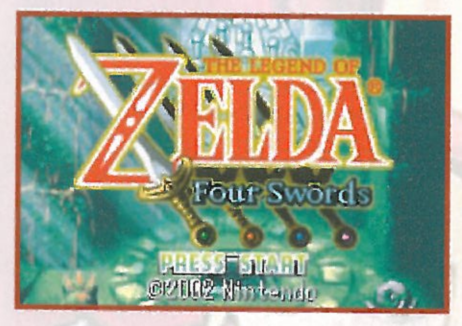




Nos encontramos ante una conversión de una de las vacas sagradas de los videojuegos, y es que ***The Legend of Zelda*** es, sin lugar a dudas, un juego de los que hacen época.
Esta vez tenemos ante nosotros un juego idéntico a su versión original, misma historia, mismos personajes, mismo mapeado, etc. ¿Pero es que acaso este título necesita más? Aparte de voces digitalizadas para Link y el cambio de resolución, los cambios son mínimos.
Lo mejor se encuentra en los extras. Como la nueva mazmorra y la nueva subaventura que se ha incluido.
Si somos capaces de reunirnos con tres amig@s más con sus respectivas **GBA**, podremos disfrutar de lo lindo con un juego totalmente nuevo, ***Four Swords***, un juego de cooperación a 4 players, en el cual avanzaremos mazmorra tras mazmorra, superando puzzles y enemigos, todo para salvar a la princesa Zelda que, cómo no, ha sido secuestrada.
Deberemos ayudarnos unos a otros, ya sea moviendo un pesado bloque entre los 4 o lanzando a uno de nuestros compañeros al otro lado de un precipicio para que accione un puente, y así infinidad de situaciones que, sin lugar a dudas, hacen de ***Four Swords*** un extra de lujo para un cartucho de lujo.
Por estos motivos, recomiendo este cartucho a todo aquel que no ha jugado al original, y a todo el que tenga la opción de juntar 3 **GBA** y poder pasar el ***Four Swords*** completo, porque seguro merecerá la pena el pequeño esfuerzo.

Zer0Sith
Zer0sith@hotmail.com















Rockman & Forte



	CAPCOM
SISTEMA	GAME BOY ADV
VERSIÓN	JAPONESA
PLAYERS	1
GÉNERO	ACCIÓN
DURACIÓN	10 FASES X 2

El que fue el último gran juego programado por ***Capcom*** *para* ***SNES*** *ha sido conversionado para* ***Game Boy Advance*** *para el disfrute de todos los que seguimos de cerca las aventuras del amigo azul.*





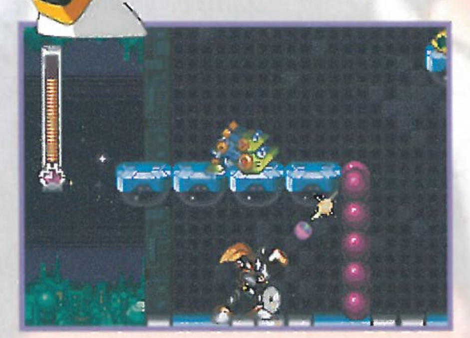
Como viene siendo habitual en **GBA**, nos encontramos delante de la conversión de un agraciado juego del cerebro de la bestia, en este caso el último juego que se programó para **SNES*: Rockman & Forte***. Nos es imposible decir si esta entrega es la mejor de la serie (no para un servidor), pero sí podemos afirmar que es uno de los más grandes juegos que *Megaman* haya protagonizado jamás... ¿he dicho protagonizado? Mejor dicho, que protagonizan *Megaman* y *Bass* (más conocido en tierras asiáticas como *Forte*), ya que al igual que en el fantástico ***Rockman X4***, podemos elegir a cualquiera de los dos personajes, variando mínimamente el juego según nuestra elección. A nivel técnico sólo podemos decir que ***Rockman & Forte*** llevaba nuestra **SNES** al límite, con unos gráficos de 32 *bits* apabullantes similares a los de ***Rockman 8***, con el único inconveniente de que los escenarios no eran tan brillantes, y que en la pequeña portátil de **Nintendo** encontramos el mismo nivel técnico. El único punto oscuro que vemos a esta brillante conversión es que es puramente eso: una conversión. No hay nada que varie respecto a la versión de **SNES**, absolutamente nada, lo que nos hace lanzar un grito al cielo en pos de juegos nuevos o mejores conversiones para la consola que no vive de novedades, sino de *remakes*.

BurNsiDe
myfallenwings@hotmail.com

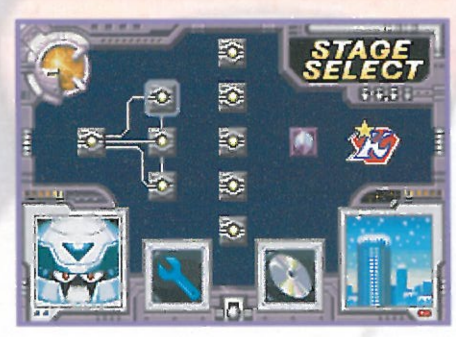


*Poder controlar a **Forte** desde el principio incita a acabarnos el juego mínimo dos veces.*









GRÁFICOS	91 %
SONIDO	87 %
JUGABLE	92 %
TOTAL	91 %

~~EL~~ LOS CASTAÑAZOS DEL MES

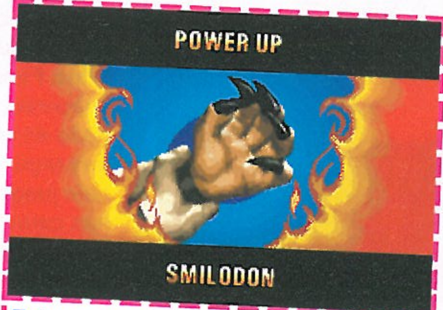
La sección más cutre de los videojuegos

Por el Búho.


Original Búho Seal of Quality

¿Cómo estáis muchachos?. No paro de sorprenderme de la cantidad de porquerías y basuras que salen cada mes para la **GBA**, es una cosa fuera de lo desconocido. Bueno, este mes les daré un repasito a dos juegos míticos de Sega que la compañía **3D6 Games**, contratados por **THQ,** han intentado llevar espantosamente a la **GBA**, los juegos son ***The Revenge Shinobi*** y ***Altered Beast-Guardian of the Realms.***

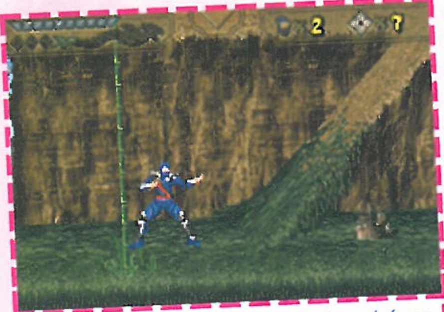
Me dice el *boss* que los ponga por separado, pero no quiero porque los juegos basuras no son de papel, orgánicos y todo eso para que las tenga que reciclar por separado, yo los quemo a los dos juntos porque me sale de los cojxxxx.
Vamos al tajo. No entiendo cómo los de **THQ** pueden hacer unos juegos tan vulgares, y encima, destruyendo dos impresionantes juegos de **Sega** que salieron para Arcade, **Master System** y **Megadrive**. Es una chapuza como una catedral. ¡Vaya vergüenza de juegos!
En ***The Revenge Shinobi***, hay que ir avanzando con un ninja (deformado al máximo y que encima anda de perfil todo el rato) por diversos lugares buscando llavecitas y tonterías que a nadie importan y no pintan nada en un ***Shinobi***. Para colmo, cuando estás agachado para levantarte, tienes que darle al botón de arriba... ¡qué grotesco! Y si le das para los lados se convierte en una bola, copiada total de ***Metroid***. Si se te ocurre pegar, verás al ninja mover la espada como si el ninja pegase palazos a la cabeza de los otros. El apartado gráfico es de lo más malo que he visto en mi vida; el juego en **Master System** le da mil patadas al de **GBA**, con eso ya te lo digo todo. El sonido, para qué te voy a contar, más de lo mismo, o sea, músicas vulgares y sin ritmo, para asegurarse de que nos aburramos a gusto. Encima para continuar la partida hay que poner unos *passwords* más largos que la cola del INEM. En fin, un juego castañero donde los haya, lo más horrible que he visto en mi vida, una copia barata del auténtico ***Shinobi*** de **Sega**.
En el ***Altered Beast***, la dinámica es la de ir avanzando matando a los bichos que nos salen con los puños y con las patadas, pero por unas pantallas tan largas y pesadas que no se acaban nunca. Mientras tanto y para disimular un poco lo repetitivo de las pantallas, porque todo el rato es lo mismo, se puede coger algún objeto "chorras" que no sirve para nada como el del terremoto, el escudito que se acaba enseguida, etc. Igual que con el ***Shinobi***, el apartado gráfico es lamentable, de lo más cutre que existe actualmente, es grotesco, no se parece en nada al verdadero ***Altered Beast***. El personaje cuando se transforma en más cachas parece que esté inflado como un globo... para echarse a reír. Y de la musiquilla yo aconsejo bajar el volumen al máximo y ponernos a escuchar otra cosa como el **Fary**, así tardaremos unos segundos más en aburrirnos.
Bueno, en fin, que no vale la pena jugar a estas dos basuras.
PD: Los puntúo a los dos juntos porque soy así de chulo.



Esto ya parecen los Digimons con esas transformaciones tan cutres

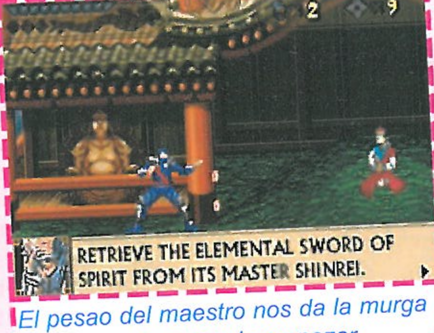


Si sale la mujer del mayordomo aquel de los bombones y todo ¡jajaja!

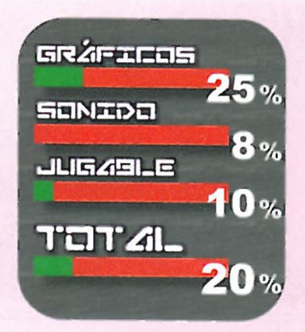

Para subir por las cañas de bambú se necesita un cursillo por lo difícil que es



Al esqueleto se le gana rompiendo las columnas. ¿Y qué hace ahí debajo?



El pesao del maestro nos da la murga un buen rato antes de empezar...



Games Tech *no se hace responsable de las opiniones vertidas por el Búho.*



LOS JUEGOS TRES DELICIAS

Este mes hablaremos de dos Rpgs originarios de China, ambos juegos fueron comercializados a mediados del año pasado, así que siguen siendo muy frescos. Podréis comprobar que los dos juegos utilizan estilos muy diferentes, el primero es de un estilo tipo manga tradicional y el segundo utiliza un estilo muy propio del manwa.

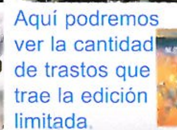
WIND FANTASY 2



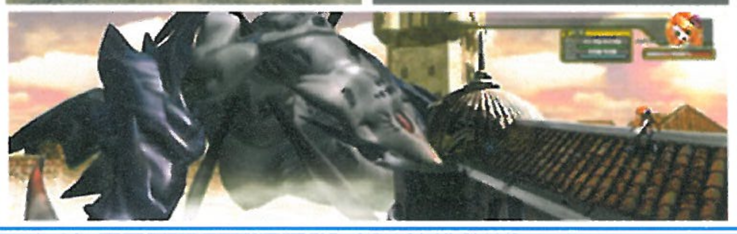




Aquí podremos ver la cantidad de trastos que trae la edición limitada.







Creado por una empresa llamada **Fun Your Entertaiment**, ***Wind Fantasy 2 Alive*** es un *Rpg* para **PC** del tipo tradicional japonés, aunque en realidad es el tercer juego de la saga de los **Wind Fantasy**. Observando las imágenes, puede que no notéis nada en especial, pero sin embargo, os aseguro que este juego cuenta con algunas características sorprendentes. Para que os hagáis una idea de cómo es el juego, os diré que es una mezcla entre ***Valkyrie Profile*** y ***Saga Frontier*** (incluso hay un personaje que es casi una copia exacta del **Valkyrie**).

Uno de los puntos atractivos del juego es su diseño, estilo manga de un nivel medio alto, dibujos muy correctos y sobre todo agradable de ver (intuyo que esto es obra de una chica muy guapa ^.^). Por supuesto, lo más trabajoso son sin duda los combates, todos los personajes son *renders*, están bastante bien detallados y la animación no está nada mal, pero son los efectos de luces de las magias los que dan toda la sensación de acción, aunque a veces nos deja casi ciegos. Una de las cosas que más me ha impresionado es la cantidad de poderes de los personajes, donde dependiendo de qué técnica usemos, veremos una secuencia animada de su espectacular cadena de ataques. Además, antes de empezar un combate podemos elegir libremente nuestra posición de batalla, para poder ejecutar las mejores tácticas y ataques combinados. Lo que a la música se refiere, parece que está inspirado en algún anime de fantasía clásico, utiliza melodías marchosas y alegres que combinan muy bien con ambiente; en fin, que este juego tiene calidad y además es muy divertido.

WIND FANTASY





LOS JUEGOS TRES DELICIAS



En China cada año aparecen cientos de novelas de artes marciales y de espadachines, así que es obvio que algunos de los best sellers sean convertidos en videojuegos, para que luego sus fans puedan disfrutar la aventura viviendo en el papel de sus héroes. ***Tie of the Heaven*** es uno de ellos, fruto del trabajo y desarrollo de una empresa llamada **Dynasty** (^_^U ya… también es la primera vez que la oigo), pero increíblemente esta empresa empezó desde 1993. Este juego es la cuarta entrega de la novela; como muchos de los buenos *Rpgs*, nuestro héroe empezará desde cero y poco a poco iremos aprendiendo nuevas técnicas y obtendremos nuevos personajes, para que cuando lleguemos el final seamos suficientemente poderosos como para acabar con el enemigo final. Su sistema de batalla es muy parecido al de ***Breath of Fire 2***, intensos combates en *2D* donde la buena animación hace que las batallas sean una delicia. Lo que más cuidado está son las técnicas y magias, dependiendo del enemigo tendremos que saber utilizar bien cada una de nuestras habilidades para producir el mayor daño posible. La historia es como un culebrón: muertes, engaños, amores... hay de todo un poco. Gracias a los diseños *manwa*, este juego tiene un encanto especial que le hace muy diferente a todo lo visto.

Y aquí terminamos por este mes, pero pronto volveremos a vernos ¡Hasta otra! (^_^)

A nuestro colega **Sir Arthur** le encantan estas muchachitas. XD

Ryofu el general de las Special Forces de Ibiza
denlangrisser@msn.com







Especial





FICHA TÉCNICA

CPU

1 Procesador Hitachi SH4
Velocidad de CPU: 200MHz
360 MIPS (millones de instrucciones por segundo)
1.4 GigaFLOPS (operaciones de punto flotante por segundo)
128 bit para cálculos 3D
64 bit de bus de datos
800 MBytes / segundo ancho de bus

VÍDEO

NEC PowerVRSG (VR de segunda generación)
3 millones de polígonos renderizados por segundo
Mapeado de texturas con perspectiva corregida
Filtrado Mip-map Point, Bilinear, Trilinear y Anisotropic
Gouraud shading de 32-bit z-buffer
Efectos de luces y sombras
Fuente de luz coloreada
Anti aliasing a escena completa
Efecto niebla basado generado por hardware
Compresión de texturas por hardware
Bump mapping
Super sampling
Color de 24-bit (16.77 millones de colores)
Resolución máxima: 640 x 448

AUDIO

Yamaha SISP (Super Intelligent Sound Processor)
CPU 32-bit RISC
16-bit 48KHz
DSP para efectos en tiempo real
64 canales de sonido
Sonido 3D envolvente
Compresión de audio por hardware

MEMORIA

26 MB totales de RAM:
16 MB de RAM principal
8 MB de RAM de vídeo
2 MB de RAM de sonido

SISTEMA OPERATIVO

Microsoft Windows CE adaptado a DC, con soporte Direct3D y OpenGL
Sistema Operativo exclusivo de Sega

ALMACENAMIENTO

GD-ROM (GigaByte Disk-ROM) Yamaha a 12X
Capacidad de cada GD-ROM: 1.2 GigaByte
Opción para tarjeta de memoria VMU

COMUNICACIONES

4 puertos para controladores
Modem: 33.6kb por segundo (56kb en U.S.A)
Posibilidad de ampliación mediante adaptador de banda ancha
Salida serie para conexión con otra DC
Internet mediante navegador propio

DIMENSIONES

Ancho: 190 mm
Alto: 76 mm
Largo: 195 mm
Peso: 1,9 Kg





Dreamcast, el último recurso de Sega para mantenerse en el mercado doméstico de los videojuegos. Los últimos fracasos del Mega CD, 32X y Saturn generaron grandes pérdidas en la compañía, por ello, su último proyecto no podía fallar, de lo contrario...



El "efecto Saturn"

Sega Saturn sumió a **Sega** en números rojos de pérdidas durante varios años. La dificultad de programar para ella, la mala gestión de **Sega** a la hora de conseguir más *third parties* que le hicieran juegos y la arrogancia de sus directivos tuvieron buena culpa de su fracaso.
Esta vez, **Isao Okawa** (Presidente de **Sega** por aquel entonces) no iba a permitir que se cometieran los errores del pasado.
Empezaría erradicando uno de los tres errores de la época **Saturn**: el problema interno. Para empezar, rodó la cabeza de **Hayao Nakayama** (segundo al mando de **Sega**) y la de 15 de 25 directivos. **Shoichiro Irimajiri** sustituiría a **Nakayama**, mientras que los otros 15 sustitutos no tenían nada que ver con la antigua jerarquía (para que no se montase otra especie de mafia como la que había).
Sega of América y **Sega of Europe** también sufrieron drásticos cambios en su plantilla.
El primer paso estaba dado, ahora faltaba dar los otros dos.


Isao Okawa


Shoichiro Irimajiri

Los rumores del "Eclipse"

Marzo de 1997, en plena decadencia de **Saturn**, surgió un rumor acerca de un posible módulo de ampliación de 64 bits para esta consola, cuyo nombre sería Eclipse.
A finales de dicho mes, la propia **Sega** se apresuró a desmentir el rumor para dejar caer lo que se traían entre manos: una consola totalmente nueva que abriría la era de los 128 bits.
Los rumores sobre su posible nombre no tardaron en llegar: **Black Belt**, **Dural**, **Eclipse**, **Katana**...

¿Black Belt o Dural?. Sega América VS Sega Japón

El segundo paso de **Sega** sería tirar la casa por la ventana, sin escatimar medios en crear una máquina potente y fácil de programar. Así sería mucho más fácil convencer a las *third parties* y lograr los tres pasos que se propuso **Okawa**.
Por aquello de "dos mentes piensan mejor que una", **Okawa** permitió a **Sega of America** diseñar su propio modelo de consola, mientras que en Japón diseñarían otro (a los europeos simplemente nos ignoraron), al final, el mejor modelo de los dos se quedaría como el definitivo.
En Junio de 1997 ya estaban listos los dos modelos de prueba, los americanos presentaron su **Black Belt** y los japoneses hicieron lo propio con su **Dural**, recién renombrada a **Katana** tras ampliar su memoria RAM a 16MB.
Como era de suponer, la batalla la ganaron los japoneses, ya que su prototipo presentaba menos dificultades para desarrollar software para él y además era prácticamente idéntico a su nueva placa arcade, la **Naomi**, amén de la facilidad que esto supone para hacer conversiones de arcade a consola.

Características de los prototipos

Black Belt (Sega of America): IBM/Motorola PowerPC 603e CPU, 3Dfx Voodoo 2 chip gráfico.
Katana (Sega of Japan): Hitachi SH-4 CPU, NEC/Video Logic PowerVR2 chip gráfico.

Acuerdos con compañías

Sega se hizo con el apoyo de compañías como **Microsoft**, **Hitachi**, **NEC**, **Video Logic** y **Yamaha**.
Microsoft aportó una versión adaptada de su ***Windows CE*** (Versión reducida de ***Windows*** para Pocket PC's y PALM's). **Hitachi** fabricaría la CPU, **NEC / Video Logic** el chip gráfico; y **Yamaha** el sonoro y una sorpresa que aún estaba por desvelarse.

Analizando el futuro

De nuevo, **Sega** estaba dispuesta a dar el primer paso a la nueva generación, a forzar al resto de compañías a renovarse o morir ante sus manos. Dio el primer paso en los 16 bits, en los 32 y ahora le tocaba a los 128.
Los posibles competidores serían una más que posible sucesora de



PlayStation y un misterioso proyecto basado en lenguaje ***Linux*** llamado **Indrema**.
Como a **Nintendo** no le daría suficiente tiempo a reaccionar para hacer frente a la rápida aparición de **Katana**, e **Indrema** no parecía presentar demasiados problemas, el único enemigo en potencia era **Sony**. La clave sería tener la máquina en el mercado con bastante antelación a la salida de **PlayStation 2**, para así tener un generoso catálogo de títulos con el que hacer frente al nuevo monstruo de **Sony**.
De una forma u otra, la batalla de los 128 bits estaba servida.

Empieza la producción

El 7 de Septiembre de 1997 se anunció oficialmente el proyecto **Katana**, pero la producción de hardware ya estaba en marcha desde hacía unos meses.
Sega trabajaba en el sistema operativo principal, el llamado ***Dragon***. ***Windows CE*** no sería más que un S.O alternativo para pasar juegos de PC más fácilmente y facilitar el trabajo a las compañías acostumbradas a programar en librerías de **Microsoft**.
Todo hubiera ido bien, si no fuese por **NEC**, la cual estrenaba nueva planta de producción y por ello tenía problemas para fabricar el chip gráfico. Aun así, poco a poco la cosa iba adelante... Hasta que llegó **3DFX**.

3DFX hizo "Voodoo" a Sega

Como habéis podido observar, en el prototipo ***Black Belt*** se incluía un chip gráfico ***Voodoo 2*** (de los mejores de la época) propiedad de ***3DFX***. Pues bien, en Julio de 1997 dicha empresa recurrió a un contrato que tenía con **Sega** en el cual constaba que la compañía japonesa debía incluir sus **Voodoo 2** en **Katana**. Por supuesto, **Sega** rompió todo contrato anterior con **3DFX** y dejó claro que nunca más usaría un solo producto suyo en el futuro.
En septiembre, **3DFX** demandó a **Sega** por incumplimiento de contrato, y un mes más tarde también denunció a **NEC** (...).
Se rumorea que **Sega** tuvo que indemnizar a **3DFX** fuera de los tribunales para no entorpecer más tiempo la producción.

¿GD-ROM?

Llegamos a febrero de 1998 y los rumores de un posible lector DVD en **Katana** se descartan por completo en pro de un sistema de CD-ROM personalizado cuyo nombre sería GD-ROM debido a la capacidad de sus discos: 1 GB. Estos discos constarían de un área de baja densidad y otra de alta. La de baja podría ser leída por cualquier CD-ROM, pero la de alta únicamente por el lector de **Katana**.
El caso es que la noticia no sentó nada bien en general, pues no eran pocos los que pensaban adquirir una potente consola de 128 bits y un reproductor DVD en un mismo aparato.
Sega argumentó que la mayoría de juegos no alcanzaban nunca la cifra de 650 MB, por lo que ofreciendo 1GB (1000 MB) en un solo disco sería más que suficiente para desarrollar buenos juegos. Además, el soporte DVD encarecería un producto que fue concebido únicamente para jugar.
Pero la verdadera razón de no incluir lector DVD no era ésta...
Sega simplemente no podía permitírselo, se necesitaba demasiado dinero para tan resentidos recursos. Más tarde vería que el error del DVD le costaría caro.

*Aspecto de un **GD-ROM** virgen, usado para grabar juegos en fase de desarrollo, demos y cualquier tipo de software licenciado por **Sega**. Sólo la propia **Sega** y las compañías autorizadas disponían de estos discos.*

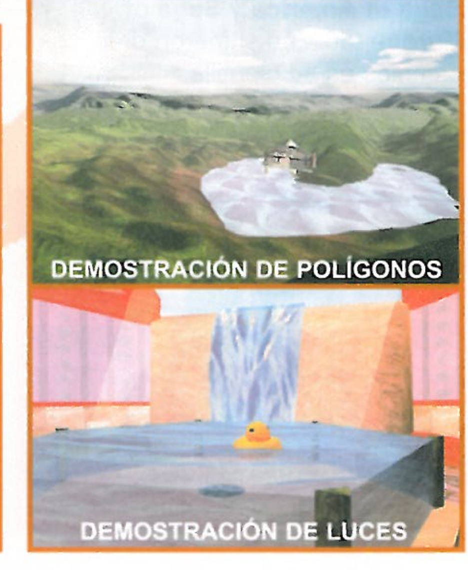
¡Módem!

En efecto, **Katana** vendría de serie con un módem de 33 Kbps que permitiría conectarse a Internet, visitar *webs*, tener *email* y jugar con otras personas en red. De nuevo, **Sega** daba un paso adelante.

De Katana a Dreamcast

El 21 de Abril de 1998 se celebró el ***Sega New Challenge Conference***, en el que se presentó el diseño definitivo de **Dreamcast**, la rebautizada **Katana**.
Según **Shoichiro Irimajiri** : "Simboliza el universo y el poder infinito de los seres humanos", en referencia al nuevo nombre de la máquina: "**Dreamcast**".

*Las siguientes imágenes datan de Abril de 1998. Son demostraciones de la capacidad de **Dreamcast** generando polígonos y efectos de luces.*





Retrasos

La escasez de chips ***PowerVR2*** retrasó la salida de **Dreamcast** varias veces. Además, ***Sonic Adventure*** no estaba terminado para la fecha de salida prevista. Ante la demanda de reservas, **Sega** no tuvo otra opción que dejar de admitirlas, ya que no podía tener listas a tiempo tantas consolas como el público quería; principalmente a causa de la falta de más unidades del chip ***PowerVR2*** de **NEC**.



Dreamcast, llegan los 128 bits

Por fin, el día 27 de Noviembre de 1998, **Dreamcast** se pone a la venta en las tiendas japonesas. Un total de 150.000 consolas fueron vendidas ese día, el 100% de las que pusieron a la venta.
A mediados de Julio, las ventas de **Dreamcast** superaban a las de **Nintendo 64** por una ventaja de 3 a 1. Mientras tanto en América, el número de reservas ya superaba las 200.000... Por el momento el futuro de **Sega** era prometedor. **Dreamcast** que se ponía a la venta, **Dreamcast** que se vendía, si no se vendieron más en su primera etapa fue debido a la escasez de éstas a causa del susodicho chip de **NEC**.



Sony strikes back

Y mientras tanto ¿qué hacía **Sony**?. Aún faltaba un año para el lanzamiento de la sucesora de **PlayStation**, un año en el que podrían perder la batalla antes de haberla empezado. De su parte tenían la buena reputación de **PSX** y un capital económico que ya quisiera **Sega**.
En su situación sólo podían hacer lo que mejor saben, lavar el cere... digooo una imponente campaña de marketing para intentar que la gente aguante con sus viejas **PSX** hasta la llegada de **PS2**.
Entonces llegó **Ken Kutaragi**, el padre de **PlayStation**, anunciando oficialmente a **PlayStation 2**. "Una consola superior a todo lo visto, con el revolucionario chip *Emotion Engine* y con lector DVD harán de **PS2** el soporte de entretenimiento definitivo". Estas tentadoras palabras prácticamente congelaron las ventas de **Dreamcast** en Japón. Los japoneses preferían esperar otro año que invertir en un sistema que supuestamente moriría al llegar **PS2**... Lo que hace el fanatismo.

Hacia otros mercados

Las ventas en Japón no fueron muy bien desde el anuncio de **PS2**. Por fin era hora de expandirse a EEUU y Europa.
El 9 de Septiembre del 99 llegó **Dreamcast** a USA, el mercado que posiblemente mejor acogería a la máquina de la espiral.
Aunque al principio fueron algunos los problemas que se dieron (entre ellos la falta de más **VMU**'s y el anuncio de no comercializar la *Dreamcast gun* en USA) el lanzamiento de **Dreamcast** fue un rotundo éxito de ventas que llegó a hacer temblar los cimientos de **PlayStation**.
Unos días más tarde, el 14 de Octubre del 99 llegó **Dreamcast** a Europa. Aunque "algo" más discreto que el Americano, la aceptación en general fue bastante buena. El logotipo de la espiral cambió misteriosamente de color del naranja al azul...
Del lanzamiento en Australia mejor no hablar, llegó sólo la consola, sin juegos ni accesorios, por lo que la gente no la compraba y la dejaron de importar. Fracasó antes de haber empezado.



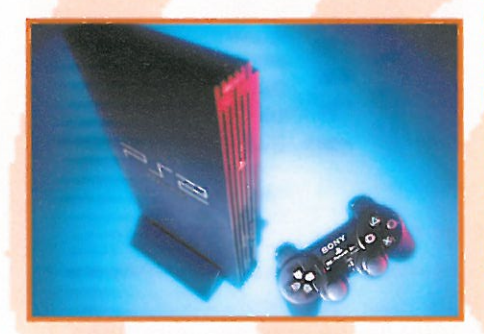
El final de 1999, las revelaciones de Isao Okawa

1999 fue un gran año para **Sega**, terminaron el año con pérdidas fruto de otros años, pero se pudo notar una notable recuperación. La imagen de **Sega** fue lavada y el siguiente año prometía aportar aún más beneficios. Pero, sorprendentemente, **Isao Okawa** hizo las siguientes revelaciones:
"**Dreamcast** será el último sistema doméstico de **Sega**". Nadie se explica qué le impulsó a decir tales palabras, pero el caso es que no sentaron nada bien en ningún sector excepto en el de los competidores. Lo que quería decir es que darían soporte a su consola hasta que muera, pero la gente y las compañías de juegos no lo entendieron así... Si no hubiera dicho nada, quizás le hubiera ido mejor, una lástima.



4 de Marzo del 2000

Y llegó el día de salida de **PlayStation 2**, teóricamente, **Sega** tenía un buen catálogo de títulos para hacerle frente... Pero pronto se descubriría que no era así. Se vendían **PS2** como churros, en cambio, juegos se vendían pocos, concretamente en una proporción de 5 consolas por cada juego vendido. ¿La razón? La gente no compraba una consola, sino un reproductor DVD más barato que cualquier otro y además con la posibilidad de ponerse en vertical en las reducidas habitaciones japonesas. He aquí el verdadero motivo del triunfo inicial de **PS2** en Japón: El DVD, no los juegos. Si **Sega** hubiera incluido un lector DVD en lugar del GD-ROM...



Empieza la decadencia

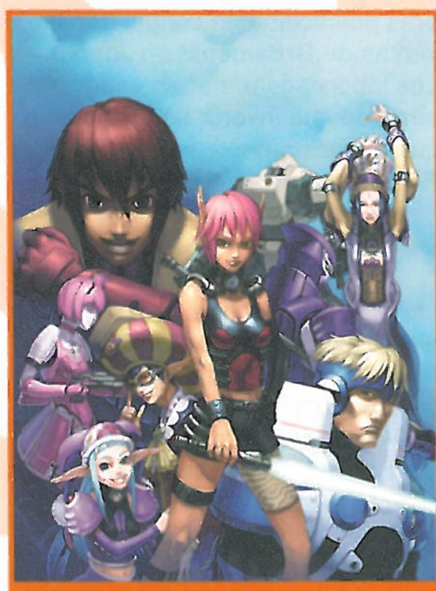
Era el principio del final si no sucedía algo. Poco a poco, los *third parties* fueron dejando de lado a **Sega** para apoyar a **Sony**, para ellas, programar en un sistema superior les supondría más ganancias. De hecho, desde antes de haber salido a la venta **PS2**, ya había compañías que preferían perder ganancias un año con tal de no programar para **DC** y de mientras ir aprendiendo las complicadas librerías de **PS2**.
Debían bajar el precio de la consola, pero si lo hacían no ganarían suficiente dinero para saldar las deudas. Era hora de utilizar el as en la manga...

El juego online

Por fin llegó la hora de descubrir el verdadero poder que encerraba el módem.
ChuChu Rocket tuvo el honor de ser el primer juego online para **Dreamcast**. La adictividad de este sencillo pero divertido juego del ***Sonic Team*** no era más que una demostración de lo que podían llegar a ser juegos de mayor calibre jugados en red. Poco a poco, una oleada de juegos, con la opción de juego online incorporada, empezó a ver la luz y a salpicar a **Sega** con algún rayo de esperanza. Aun así, la influencia de **PlayStation 2** era demasiado fuerte, se demoraron demasiado en lanzar el juego online y ahora lo estaban pagando.

El lío de los nombres

Dream Key > Navegador Europeo
Dream Passport > Nav. Japonés
Sega.com Browser > Nav. Americano
Dream Arena > Red Europea
Dricas > Red Japonesa
SegaNet > Red Americana



Phantasy Star Online *fue el máximo exponente, con cientos de miles de jugadores registrados en todo el mundo.*

Un final no merecido

En Junio del 2000, **Sega** volvía a perder dinero a causa de una serie de factores, el principal de ellos era **PlayStation 2**, es por ello que tomó la decisión de permitir a sus divisiones de software que programaran para cualquier soporte que ellos eligieran, incluyendo la propia **PS2**. Para colmo, el proyecto **Dolphin** de **Nintendo** (lo que hoy conocemos como **GameCube**) y la **Xbox** de **Microsoft** ya estaban en desarrollo; si no podía con una, ¿qué haría contra tres a la vez?
No se vendían apenas **DC**, por lo que las ganancias de **Sega** le venían de las ventas de juegos... Hasta que llegó la piratería y acabó con lo único que mantenía vivas las esperanzas en esta consola, en este rey sin corona.
Sega detuvo la producción de **Dreamcast** en Febrero del 2001 y bajó el precio de las unidades existentes a una cifra que apenas subsanaba los gastos de fabricación. Después de esto, **Sega** decidió convertirse en una *third party*, en la mejor *third party* de todas.
Así es como hemos llegado hasta nuestra época, donde **Sega** sigue luchando por recuperar el dinero perdido. Y como ya dije en el especial **Saturn**, el resto, es historia.

Las claves del fracaso:

-Resentimiento económico de otros años y falta de más recursos por parte de **Sega**.
-Retraso en la producción de chips ***PowerVR2***.
-Incorporación de GD-ROM en lugar de DVD.
-Campaña de marketing de **Sony**.
-Falta de apoyo de grandes compañías, como **Konami** y **Namco.**
-Tardanza en bajar el precio de la consola y juegos.
-Tardanza en el inicio del operativo para permitir el juego en red.
-El DVD de **PlayStation 2**.



PROTOTIPOS

En el Tokyo Game Show de otoño de 1998, se mostraron los primeros prototipos de **Dreamcast**, junto a la versión finalizada. El primer modelo tenía unos curiosos y horribles tubos a los lados.



MODELOS


STANDARD


HELLO KITTY


SAKURA TAISEN


REGULATION 7


SEGA SPORTS


10º ANIVERSARIO DE SONIC


CODE VERONICA


CODE VERONICA: STARS

ACCESORIOS


PAD


ADAPTADOR LAN


PURU PURU PACK


MICRÓFONO


ARCADE WHEEL


TECLADO


DREAM EYE (CÁMARA)


VGA BOX


CAÑA DE PESCAR


RATÓN


ARCADE STICK

Otros accesorios:

Twin Stick
Conversor RF
Cable S-Vídeo
Maracas Samba de Amigo
Dreamcast Gun (pistola)



NAOMI
(New Arcade Operation Machine Idea)

LA PLACA HERMANA DE DREAMCAST EN ARCADES

Así es como muchos conocen a esta placa, pero este nombre en idioma nipón significaría algo así como "Por encima toda belleza", traducción algo literal. El conjunto de chips utilizado en **NAOMI** ha permitido a **SEGA** continuar en el mercado de las recreativas, pues la calidad que ofrece le ha permitido tener juegos como ***The House of the Dead 2, Power Stone, Crazy Taxi, Dead or Alive 2, Guilty Gear X, Marvel vs Capcom 2***... Y si siguiera nombrando juegos me quedaría sin página. De hecho, **SEGA** ha ido mejorando esta placa hasta llegar a la **NAOMI 2** (con juegos como el ***Virtua Fighter 4 / Evolution*** o ***el Virtua Striker 3***).
Compañías como **Capcom** o **SNK,** poseedoras de placas propias para programar sus juegos, han programado directamente sobre esta placa o han convertido sus éxitos para **DC** (es el caso de **SNK**). Su diseño equilibra bastante bien la potencia de las 2D y las 3D. Basta con fijarse un poco y ver que este soporte posee una gran cantidad de *Fighting Games* de gran calidad, y a veces superiores a la versión original.
Cuando hablamos de la fabulosa **Dreamcast** también tenemos que hablar forzosamente de la placa de recreativas **NAOMI**, debido a que está totalmente basada en la circuitería de dicha placa. Gracias a esta potente placa se han podido disfrutar de conversiones de alta calidad y fidelidad con respecto de la recreativa a la **DC**. Y en lo que es la calidad, posee circuitería de primera: procesador **Hitachi**, versión mucho más potente que los usados en **Saturn**, un procesador de **Yamaha** para el sonido y un chip gráfico **PowerVR2**. Realmente es la misma máquina, sólo que con una cantidad de memoria mayor, lo que hacía que las conversiones tardasen poco tiempo en llegar a la **DC**.
Los juegos van en cartucho o *GDROM*, dependiendo del tipo de soporte. Hay dos soportes en los que van los juegos grabados, unas placas (o *ROMS*) de hasta 168 *Megabytes* (lo que equivale a 1344 *Megabits*), sistema más caro pero de inexistentes cargas. El sistema *GDROM* usa exclusivamente dichos discos de hasta 1 *Gigabyte* (8 *Gigabits*) y un módulo de memoria *DIMM* fácilmente ampliable, en el que se cargan los datos del juego para evitar los tiempos de carga, mientras la unidad lectora pasa a modo suspendido para alargar la vida de ésta. Hay que decir que cada juego en *GDROM* trae una especie de "llave" para activarlo y que éste funcione, así evitan que los juegos sean copiados.
Un dato a tener en cuenta es que **NAOMI** puede trabajar conjuntamente con otra **NAOMI**, lo que aumenta su velocidad de proceso y capacidad técnica, hasta un máximo teórico de 16 placas a la vez.

Imagen de la placa base de una **NAOMI**


NAOMI GD-ROM con la tapa puesta



Aspecto sin tener una ROM puesta


Aquí se pueden ver unos juegos en ROM

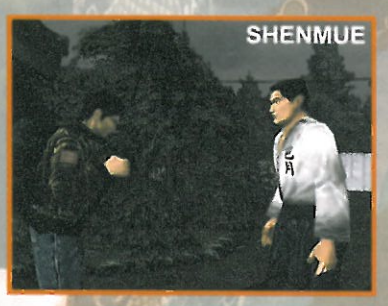
Características:
Procesador central: Hitachi SH-4 de 64 bits RISC a una velocidad de 200 Mhz
Procesador de video: PowerVR2 de 128 bits
Procesador de sonido: Yamaha de 32 bits RISC, proporciona 64 canales de sonido digital
Memoria:
RAM: 32 Megabytes / 256 Megabits
Video: 16 Megabytes / 128 Megabits
Sonido: 8 Megabytes / 64 Megabits
Total: 56 Megabytes / 448 Megabits
Soporte ROM: 168 Megabytes / 1344 Megabits
Soporte GDROM: 1 Gigabyte / 8 Gigabits
Profundidad de color: 24 bits
Renderizado de polígonos: hasta 2.5 millones de polígonos en pantalla
Capacidad de Relleno: 500 Millones de pixeles por segundo
Otros: Capacidad de trabajar conjuntamente con otra placa **NAOMI**, hasta un máximo teórico de 16 placas a la vez.

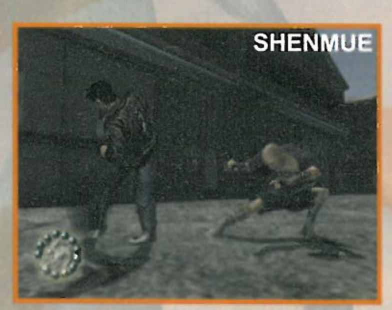


SAGA DESTACADA



Todas las consolas han tenido sagas o juegos que han sido considerados su buque insignia, como por ejemplo la saga *Final Fantasy* en Playstation o antiguamente *Sonic* en Megadrive. En Dreamcast este privilegio lo ostenta la saga *Shenmue*, creada por Yu Suzuki y desarrollada por el equipo AM2 de Sega.


SHENMUE


SHENMUE



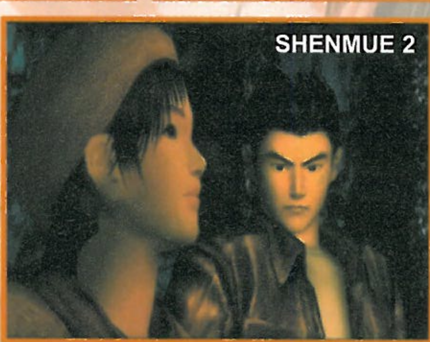


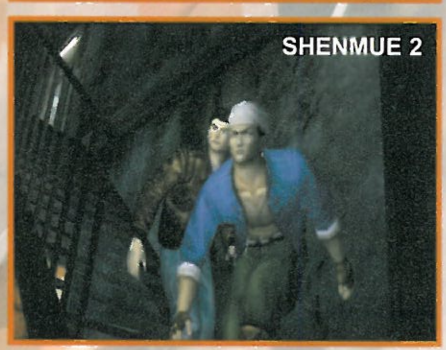
En principio, ***Shenmue*** estaba destinado a salir en **Sega Saturn**, pero al estar prevista la salida inmediata de la nueva y potente **Dreamcast**, se decidió programar el juego para este soporte. El juego en principio se denominó ***Project Berkley***. Algunas de las primeras informaciones sobre el proyecto, aparecieron en una entrevista grabada en vídeo de **Yu Suzuki**, que estaba incluida en un disco de regalo en la versión japonesa de ***Virtua Fighter 3TB***. Después se dio a conocer el nombre definitivo de la saga, que se pasó a llamar "**Shenmue**" y estaría dividida en varios capítulos. El primer capítulo "***Shenmue: Chapter 1 Yokosuka***" precisó de 3 años de desarrollo y una inversión millonaria. Más de doscientas personas trabajaron en el ambicioso proyecto de **Sega**. El juego cautivó por su magnífico argumento, excelente realización técnica, con un gusto por el detalle exquisito, y su original desarrollo. **Yu Suzuki** creó con ***Shenmue*** un nuevo género al que denomino F.R.E.E, las siglas de *Full Reactive Eyes Entertainment*, que viene a significar libertad. Este juego nos permitía movernos con prácticamente total libertad en un entorno casi real, conviviendo con centenares de personajes que seguían una rutina diaria. El juego en sí contaba con partes de investigación, los Q.T.E (*Quick Time Events*), que eran escenas de acción en las que teníamos que escoger la acción adecuada en el momento preciso y fases de lucha al más puro estilo ***Virtua Fighter***, pero con la salvedad de que nos podíamos enfrentar a multitud de enemigos simultáneamente.

La historia de ***Shenmue***, nos mete en la piel del joven experto en artes marciales Ryo Hazuki, de 18 años de edad, que presencia cómo su padre y maestro (Iwao Hazuki) es asesinado por Lan Di. Aquí comienza su aventura, en la que tendrá que resolver quién y por qué ha matado a su padre. En el primer juego, la acción se desarrolla en Yokosuka, Japón, y en **Shenmue 2** ya viajaremos a China, donde visitaremos una mayor cantidad y variedad de escenarios.

Los dos **Shenmues** son una experiencia única, que recomiendo probar a todos los que no lo conozcan, porque es increíble. Una historia atrayente, cantidad de personajes carismáticos, banda sonora y unos gráficos dignos de una producción de cine, con escenas que alcanzan cotas de leyenda, como la fase final del tercer GD de **Shenmue 2**.

Evil Ryu
Jsaotome2000@yahoo.es


SHENMUE 2


SHENMUE 2


SHENMUE 2



LUCHA Y BEAT'EM UPS

Si hay un género abundante y de calidad en Dreamcast es el de los juegos de lucha, con conversiones perfectas de los mejores *beat em ups* del momento y algunos clásicos, que no podían ser trasladados o estaban recortados técnicamente respecto al original por la falta de potencia de las consolas de 32 bits.



En los juegos de lucha clásicos en 2D, si hay una compañía que apoyó a **Dreamcast** hasta la muerte, fue **Capcom**. La compañía japonesa inició su carrera en **DC** a principios del año 1999, con la fenomenal conversión de ***Marvel vs Capcom***, que incluía un modo especial para cuatro jugadores, una auténtica gozada. Después aparecería ***Street Fighter Zero 3***, conversión del *arcade* que incluía multitud de extras y novedades respecto a anteriores versiones. A finales de año apareció ***Jojo's Bizarre Adventures***, que nos ofrecía un recopilatorio de los dos arcades de *CPS 3*, con toda la espectacularidad y calidad gráfica de los originales. Por último, y para cerrar este año, **Capcom** lanzó ***Street Fighter 3 World Impact***, que incluía ***SF3 New Generation*** y ***SF3 Giant Attack***, conversiones perfectas de la potente placa *CPS 3*. El año 2000 fue el año más fuerte de **Capcom** en **DC**, con dos grandes novedades, la primera es que aparecieron los primeros *arcades* originales que funcionaban sobre la placa **Naomi,** que tiene la arquitectura interna de **DC** y la segunda es la creación del sistema *Matching Service* en Japón, que permitía a los usuarios japoneses poder disfrutar por primera vez de combates On-Line en juegos de este tipo (incluso se reeditaron juegos como **SF Zero 3** y **Jojo's Bizarre** con esta opción como novedad). El primer *arcade* de lucha 2D original creado por **Capcom** en placa **Naomi**, fue el increíble ***Marvel vs Capcom 2***, que tenía la friolera cantidad de 56 personajes, gráficos de fondo en 3D en alta resolución y la posibilidad para los japos de intercambiar personajes y secretos con la recreativa. Otro bombazo del 2000 fue ***Capcom vs Snk***, también en placa **Naomi,** que por primera vez enfrentaba en una consola no portátil y en recreativa a los personajes de las dos compañías especialistas en este tipo de juegos. Tampoco hay que olvidarse de la soberbia conversión de ***Street Fighter 3 Third Strike*** o la reedición de viejos clásicos como ***Vampire Chronicle*** y ***Super Street Fighter 2 X*** para combates On-Line.

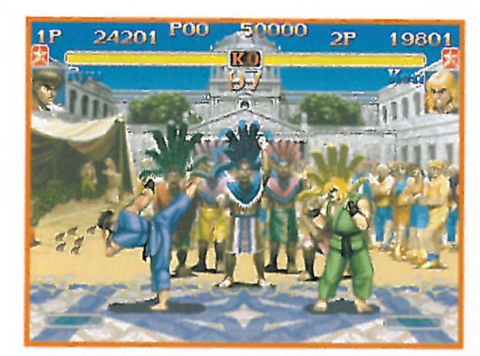




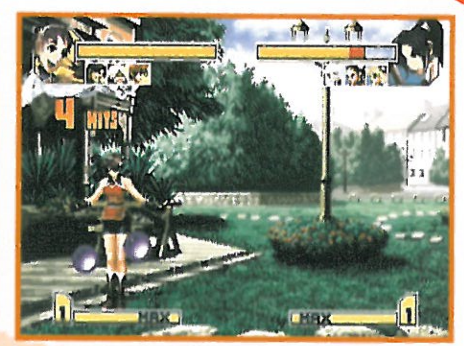


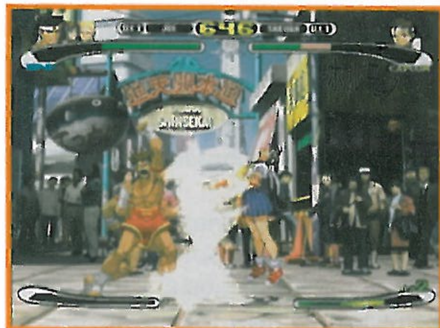








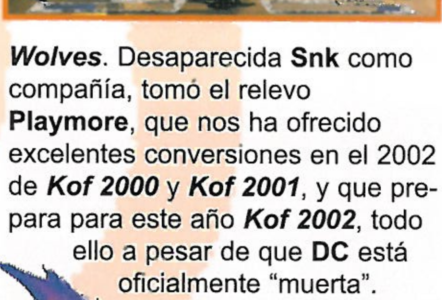




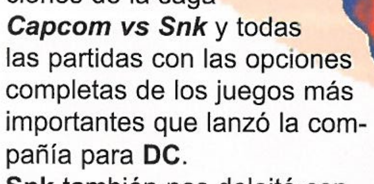








En el 2001 sólo aparecieron 2 títulos de este género para **DC** por parte de **Capcom**, ***Capcom vs Snk Pro***, que incluía a Dan y Joe Higashi como gran novedad y el fabuloso ***Capcom vs Snk 2***, otra conversión de placa **Naomi** que incluía en su versión especial para la 128 bits de **Sega** un GD llamado ***Capcom Fan***, que incluye info e ilustraciones de la saga ***Capcom vs Snk*** y todas las partidas con las opciones completas de los juegos más importantes que lanzó la compañía para **DC**.
Snk también nos deleitó con conversiones de sus mejores juegos de lucha en *arcade*, como ***The King of Fighters Dream Match*** ***1999***, basada en la versión ***Kof 98*** pero con fondos 3D. No era una conversión perfecta en cuanto a jugabilidad pero incluía una espectacular intro estilo anime. Mejor estuvo ***Kof 1999 Evolution***, basado en ***Kof 99***, también con fondos 3D, pero mucho más currado en todos los aspectos que el anterior. Tampoco olvidarnos de la correcta adaptación de ***The Last Blade 2*** y del fenomenal ***Garou Mark of the Wolves***. Desaparecida **Snk** como compañía, tomó el relevo **Playmore**, que nos ha ofrecido excelentes conversiones en el 2002 de ***Kof 2000*** y ***Kof 2001***, y que prepara para este año ***Kof 2002***, todo ello a pesar de que **DC** está oficialmente “muerta”.
Por último y para este género, no olvidarnos del magistral ***Guilty Gear X***, una conversión del *arcade* sobre placa **Naomi** de **Sammy**. Desarrollado por **Arc Systems**, este juego cuenta como principales virtudes su impresionante nivel gráfico, con personajes y fondos en alta resolución, y un desarrollo superespectacular.







En los juegos de lucha 3D uno contra uno, hay que hablar del rey en **DC**, de un juego que marcó historia, una obra maestra como es ***Soul Calibur***. Programado por **Namco**, creó un antes y un después en este tipo de juegos. Su tremenda calidad gráfica, jugabilidad, sonido y multitud de opciones le otorgaron el reconocimiento de toda la prensa especializada. La prestigiosa revista japonesa **Famitsu**, le otorgó la nota máxima 40 de 40, algo que pocos juegos han conseguido. Ojalá esta compañía hubiese apostado más por la consola de **Sega**, cosa que no hizo a pesar de obtener grandes beneficios y prestigio por este trabajo. Otro gran juego que no hay que olvidar y que rivalizó con la creación de **Namco** fue sin duda ***Dead Or Alive 2***, desarrollado por **Tecmo**. Este juego es el más espectacular a nivel gráfico para **DC**. Lástima que fallara en la falta de opciones, que limitaban su duración. Con un modo de misiones al estilo de ***Soul Calibur*** hubiese sido la bomba. **Sega** tampoco se quedó corta y nos ofreció ***Virtua Fighter 3 Tb***, la tercera entrega de la saga de lucha 3D



más jugada en Japón, el flojo ***Fighting Vipers 2*** y el explosivo ***Virtual On***, el mejor juego de combates entre robots, que recibió en **Famitsu** un 39 de 40 (casi perfecto). ***Capcom*** tampoco se quedó corta a la hora de sacar juegos de lucha en 3D y nos ofreció variedad y calidad, sobre todo gracias a las conversiones de **Naomi**, juegazos como ***Power Stone 1 y 2***, ***Spawn***, ***Heavy Metal Geomatrix*** o el mejor de todos, ***Project Justice***, la segunda entrega de ***Rival Schools***, un auténtico juegazo. También lanzó conversiones de placas basadas en la arquitectura de **PSX**, como un flojo ***Star Gladiator 2*** y ***Kikaioh,*** conocido aquí como ***Tech Romancer,*** que es tremendamente divertido, además de incluir miles de extras. De



otras compañías destacar ***Psychic Force 2012*** de **Taito**, ***Frame Gride*** de **From Software** y ***Gundam Federation vs Zion*** de **Bandai** en colaboración con **Capcom**.

Para acabar este viaje por el género de los *beat em ups*, hay que mencionar los juegos al estilo peleas callejeras para **DC,** en los que cabe destacar ***Zombie Revenge*** de **Sega**, juego en el que nos lo pasamos pipa destrozando oleadas de zombies, y el maravilloso ***Sword of The Berserk***, programado por **Yukes** y distribuido por **ASCII** en Japón. Un juego que está basado en un famoso manga en el que nos ponemos en la piel de Gatsu, un guerrero que blande un tremendo espadón que parte por la mitad todo lo que se pone a su alcance.















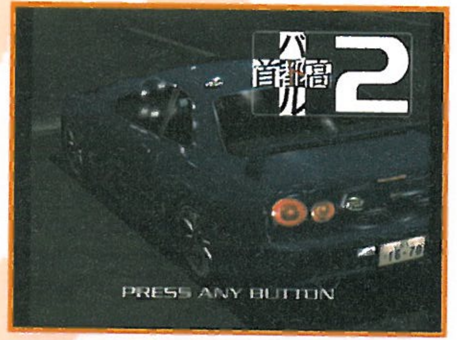
DEPORTIVOS Y CONDUCCIÓN

Dreamcast ha tenido grandes juegos de deportes, lástima que todos no incluyesen opciones *online*, y los que sí eran versiones Americanas o Japonesas. A continuación, os mencionamos lo mejor de lo mejor y algún que otro bodrio.





Como deportes de masas tenemos a las exitosas sagas ***NBA 2K*** y ***NFL 2K,*** que en su versión ***2K1*** incorporaban la conexión a Internet en el territorio americano, y otros no tan exitosos pero muy buenos como ***World Series Baseball 2K2***, ***NCAA College Football 2K2*** y ***NHL 2k2.***
Si hay un deporte que levanta pasiones en casi todo el mundo, ése es el fútbol. En este aspecto, **Dreamcast** no tuvo una buena cosecha de títulos, ***Virtua Striker 2 ver. 2000.1*** dejó a la gente un poco fría debido a su aspecto *arcade.*
Otros títulos de fútbol horrendos, a cual más malo, fueron ***Sega Worldwide Soccer Euro Edition***, ***European Super League*** , ***UEFA Dream Soccer*** y ***90 minutes***.
Pero si hay un título deportivo por excelencia es ***Virtua Tennis***. El juego original dejó a todo el mundo impresionado, animaciones casi reales, gran equilibrio entre jugabilidad y simulación, partidos a 4 jugadores, tenistas reales, un modo de entrenamiento alrededor del mundo , etc.
La segunda parte venía a mejorar lo inmejorable.Por último, mencionar a los siempre eternos juegos de Olimpiadas, ***Track and Field*** de **Konami**, ***Sydney 2000*** de **Eidos** y ***Virtua Atlethe 2k*** de **Sega** eran las opciones.
El género de la velocidad nos traía la adaptación de ***Sega Rally 2***, el original ***Sega GT***, el esperadísimo ***Daytona USA 2001*** (con opción de juego online) y los geniales ***Shutoko Battle 1 y 2*** (***Tokyo Xtreme Racer***). Uno de los mejores juegos y más maltratado de la historia es el genial ***Ferrari F355***, con una belleza técnica insuperable y una endiablada jugabilidad.
No es exactamente un deportivo ni un simulador de conducción, pero ***Jet Set Radio*** se merecía estar en este apartado. Con nuestros patines debíamos pintar las paredes mientras huíamos de la policía.
Crazy Taxy se pasaba por el forro del *taxímetro* todas las normas de seguridad vial, dando saltos estratosféricos, haciendo derrapes y incluso yendo en dirección contraria. **Sega** dio la sorpresa con un arcade de lo más alocado en el cual, como buenos taxistas, nuestro objetivo era llevar a buen puerto a los pobres clientes, que mientras más *canguelis* les entrase más pagaban.
Crazy Taxi 2 vino a mejorar el concepto anterior además de mejorar técnicamente, nuevos taxistas, nuevas ciudades..., en fin, una gozada. Hemos de hacer mención a las *mini-pruebas,* que parece mentira, pero al *masterizarlas* nos daban un control brutal del taxi y no estaban de relleno, además eran muy divertidas.









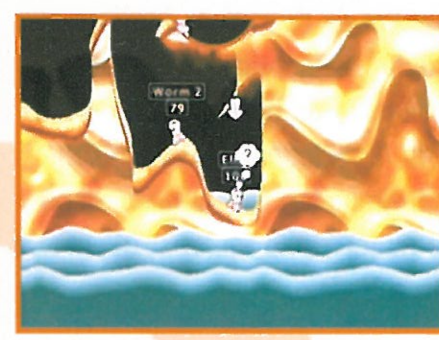
PUZZLES

¿Estás harto de destruir navecitas y golpearlo todo como si fueses un camorrista callejero? Prueba a desarrollar un poco esa masa encefálica que se encuentra en tu cabeza y disfruta piruleando a los demás.

Antes de empezar a hablar del género de los puzzles, debemos recalcar que en **Dreamcast**, este género, no ha sido tan prolífico como lo fue en la **Sega Saturn**. Empezaremos este artículo por un clásico por excelencia y que nunca falta a la cita... hablamos, cómo no, de ***Puyo Puyo 4***. De éste cabe destacar un par de detalles: la inclusión de una intro de anime y algunas imágenes fijas de gran calidad. En esta entrega se usaron bastantes efectos de luz por hardware y la resolución era bastante alta, mostrando unos gráficos muy detallados. En cuanto al desarrollo, seguía la misma premisa de los anteriores. La opción de 4 jugadores era la bomba.

Otro gran exponente que siempre hace acto de presencia es ***Puzzle Bobble 4*** (***Bust A Move 4***); la cuarta parte no incluía muchas variaciones en el sistema de juego, pero tenía el carisma de siempre y su adicción, que no es poco.





Capcom aportó su granito de arena con una actualización de ***Super Puzzle Fighter II X***, que aparte de algunas novedades, la mayor diferencia de su homónimo de **Saturn** es que esta versión de **Dreamcast** es que era uno de los títulos *For Matching Service*, con el cual podías jugar *online*. Sin duda, uno de los juegos más adictivos de la historia, en el cual no puedes cantar victoria hasta el último suspiro.

Dreamcast también tuvo su juego de *Party*; ***Sonic Shuffle*** nos metía en el mundo de Sonic y compañía. Aunque la idea era buena, lamentablemente no se llegó a programar un gran juego, y además era muy aburrido... nada que ver con ***Mario Party***, el cual sigue siendo el rey de estos tipos de juegos.

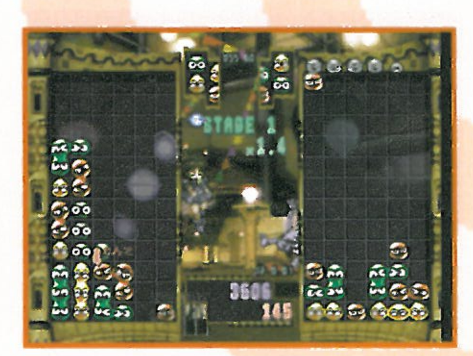
Worms Armageddon era la aportación europea a los juegos de inteligencia. Nuestro cometido era destruir al ejército de gusanos enemigos usando un montón de armas animales y no tan animales...



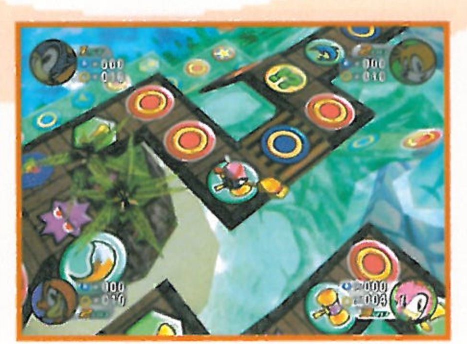
Namco contribuyó con ***Mr Driller***, una variante muy divertida en la cual teníamos que cavar con una perforadora a la vez que nos llenábamos de oxígeno y cuidábamos que no nos cayeran encima los bloques que no perforásemos.

Por último, mencionar una variante del ***Columms*** con las chicas de **Sakura Taisen** de protagonistas, llamado ***Hanagumi Taisen Columms 2***, segunda parte del título de **Saturn de** mismo nombre.

Otros juegos menos importantes eran ***Tetris 4D***, ***Sega Swirl*** y los dos titulos de ***Hello Kitty***.





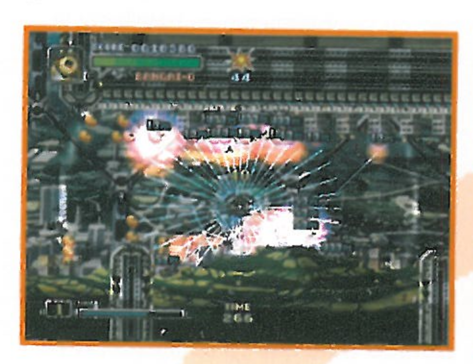






SHOOT'EM UP

Los *shoot em ups* no es uno de los géneros más abundantes en Dreamcast, pero los hay de gran calidad.







La mayoría de estos juegos son conversiones de *arcade*, aunque nos encontramos con alguna creación original como ***Bangaioh*** de **Treasure**, un original juego de naves, con gráficos muy sencillos pero tremendamente jugable, que salió anteriormente para **N64** y que para nuestra **DC** contaba con gráficos mejorados y muchas más fases. También desarrollado por esta compañía tenemos el tremendo ***Ikaruga***, conversión del *arcade* que funcionaba bajo la placa **Naomi** del mismo nombre y que es sin duda el mejor matamarcianos de la consola blanca de **Sega**. **Capcom** nos ofreció junto a **Takumi**, las conversiones de ***Gigawing*** y ***Mars Matrix*** que funcionaban sobre **CPS 2** y ***Gigawing 2*** en placa **Naomi**. ***Gigawing 2*** contaba con un despliegue gráfico espectacular, pero se hacía bastante repetitivo y corto. Sin duda, el más interesante de los juegos programados por **Takumi** para **Capcom** es ***Mars Matrix***, que a pesar de no ser nada espectacular a nivel gráfico, es de los más adictivos, gracias al sistema de repeler balas y el sensacional modo en el que, a cambio de los puntos que vamos consiguiendo, podemos comprar cantidad de extras que alargan la vida del juego enormemente.

Otros dos interesantes juegos lanzados al mercado para **DC** por **Capcom**, pero esta vez en colaboración con **Psikyo**, son ***Gunbird 2***, conversión del famoso arcade de naves de esta compañía, que contaba con la novedad de poder manejar a Morrigan de ***Darkstalkers*** y ***GunSpike***, la conversión de la placa ***Naomi*** de un *shooter* estilo ***Mercs***, que contaba con personajes carismáticos de **Capcom** como protagonistas. De esta manera, nos podíamos poner en la piel de Nash, Cammy, Rockman o Sir Arthur entre otros. Lástima que el juego desaprovechara el potencial de los personajes al tener unas fases cortas y mal diseñadas.

En solitario, **Psikyo** nos ofreció un *shooter* de helicópteros llamado ***Zero Gunner 2***, otra conversión de placa **Naomi** de magnífica factura técnica.

En cuanto a *shooters* de pistola, destacar el impresionante ***The House of The Dead 2***, obra maestra del género y considerado por muchos el mejor juego existente de este género. También es una conversión de la placa **Naomi**, que incluía nuevos modos de juego para **DC** al igual que ***Confidential Mission***, que a pesar de no alcanzar el nivel del anterior, es realmente bueno.











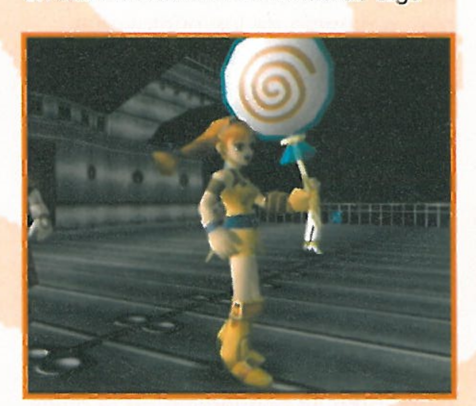
RPG

La verdad es que Dreamcast no se desmarcó por tener una ingente cantidad de *RPGs*, pero podemos afirmar, sin temor a duda, que tiene alguno que sólo es calificable como obra maestra.



Desde los primeros tiempos de la máquina de **Sega**, se vio que no iba a tener tantos *RPGs* como estaba teniendo la por entonces consola más agraciada en juegos de rol, **PlayStation**. Primero salieron al mercado las dos partes de la saga ***Evolution*** programadas por **Sting**: dos curiosos *RPGs* que aunque no eran malos del todo se quedaban en simples exponentes del género. El siguiente en aparecer fue ***Time Stalkers***, del cual sólo podemos echar críticas encima, ya que no había por dónde cogerlo: historia poco clara y aburrida, mazmorras pesadísimas, sistema de juego bochornoso... vamos, podríamos considerar los comienzos en el género como algo apagados, al fin y al cabo, lo mismo que le pasa a cualquier consola. Pero lo mejor estaba por llegar... **Game Arts** anunció la segunda entrega del mítico ***Grandia,*** y **Sega** un gran **RPG** con barcos que surcaban los cielos. Empezando por ***Grandia II***, aunque no llegó a superar a su magnífico predecesor, marcó historia con la evolución de uno de los mejores sistemas de combate jamás creados, y ante todo volvió a deleitarnos con una historia *made in* **Game Arts**, con unos personajes que realmente tocaban tu corazón, y una auténtica epopeya que tenías que vivir para salvar al moribundo mundo de ***Grandia***. ***Skies of Arcadia***, programado por **Overworks** de **Sega,** centró su desarrollo en una preciosa historia de piratas del aire, donde no faltaron los enfrentamientos y abordajes aéreos, todo envuelto con una espectacular ambientación mágica para deleite de nuestros ojos y oídos. Con un apartado técnico brillante y una historia extraordinaria, sólo podemos echarle en cara la extrema dificultad de algunas de las interminables batallas y la falta de voces, aunque siempre con ganas de buscar fallos a este gran juego. **ESP** nos dejó el fabuloso ***Record of The Lodoss War***, juego que continuaba el manga allí donde se acabó. Desgraciadamente, la vida de **Dreamcast** se acortó demasiado como para encontrar más *RPGs*, aunque siempre queda alguno en el tintero como la saga de **Capcom *El Dorado Gate*** que ya comentamos en el ***especial Capcom***, u otros como ***Elemental Gimmick Gear***.













SLG

En Dreamcast los juegos de estrategia han sido escasos, pero hay títulos de gran calidad y auténticos superventas en Japón, como la saga de los *Sakura Taisen* o *Super Robot Taisen Alpha for DC*.

Si hay una saga de juegos de estrategia dominante en el catálogo de la consola 128 bits de **Sega**, esa es sin duda la de los ***Sakura Taisen***, que mezclan en su desarrollo el "ligoteo" con la estrategia pura y dura, cosa que encandila a miles de jugadores nipones. En un principio aparecieron los remakes para **DC** de las dos primeras entregas de **Saturn**, con la principal virtud de tener un apartado gráfico mejorado principalmente. La revolución comenzó con el anuncio de ***Sakura Taisen 3***, que trasladaría la historia de Japón a Francia, concretamente a París, cambiando prácticamente todo el plantel de protagonistas y siendo el primer episodio de la saga en ofrecer los combates y mapas en 3D. Este juego tiene la mejor intro de anime que se puede ver en **Dreamcast**. El último que apareció fue ***Sakura Taisen 4***, en el que las protagonistas de las dos primeras entregas y las de la tercera se unían para combatir el mal, en el más corto de los episodios de la saga.

Otra gran saga que cuenta con un juego en **DC** es ***Super Robot Taisen Alpha***, que también está en **PSX**, pero que en esta versión contaba con gráficos de los mechas y mapas en 3D, más escenarios, robots y finales, y nuevos tipos de ataque combinados como principal novedad.

También es destacable ***Langrisser Millenium***, la última entrega de la saga ***Langrisser***, que cambió el sistema de juego, con mucha más dosis de acción, pero que no logró captar la esencia y carisma de anteriores entregas. Supongo que esto unido a que **Satoshi Urushihara** no se encargara del diseño de personajes lo hizo menos atractivo para los jugadores japos.

En Japón causó furor ***Seaman***, un juego del tipo mascota virtual, en donde un pez con cabeza humana se dedicaba a contarnos su vida y hacernos saber sus necesidades, para poder cuidarlo correctamente.

Por último no olvidarnos de ***Hundred Swords***, el único juego de estrategia On-Line que pudieron disfrutar los japos en **DC** y que posee un diseño de personajes sensacional.

















OTROS GÉNEROS

En este artículo os mostramos qué otros juegos han aparecido para nuestra querida Dreamcast, juegos que por ser de una temática un poco diferente, raros o simplemente no han cabido en ningún apartado en concreto.



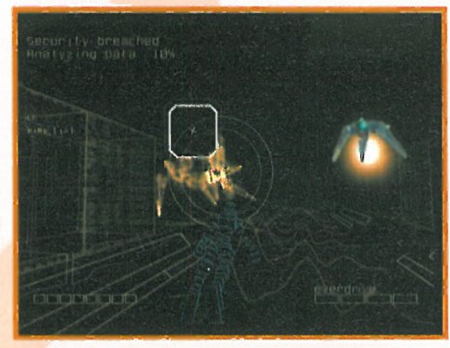
Para empezar, el debut de **Sonic** en la **DC**, ***Sonic Adventure*** fue un bombazo allá donde se estrenaba, la posibilidad de recorrer un mundo en *3D* a cargo de nuestra mascota preferida fue sin duda un gran éxito; además, contábamos con aventuras paralelas de un total de 6 personajes. La segunda parte mejoró el aspecto técnico del juego, ya que no sufría casi ralentizaciones, no se generaba nada en la lejanía y todo a 60 frames por segundo, algo que la primera aventura no ofrecía.

Dreamcast también contó con algunos juegos de música y baile, como el especial ***Samba De Amigo,*** un juego que causa sensación allá donde va. **Sega** distribuyó pocos juegos en España, ya que el elevado precio de 19.900 de las antiguas pesetas (por las maracas) lo hacían un producto muy difícil de vender. En Japón apareció ***Samba De Amigo 2000*** con más canciones, movimientos y locuras. También debutó la sexy-reportera Ulala, la cual nos hacía divertirnos con ritmo en ***Space Channel 5*** y su segunda parte, que no salió de Japón. La omnipresente saga ***Puyo Puyo*** también apareció en la consola de **Sega** bajo el nombre de ***Puyo Puyo Da***, y se presentaba como un juego de baile muy parecido al ***Bust A Groove de Enix***, pero con el carisma de la tropa ***Puyo Puyo*** como el *niño-pescao*.

En los últimos momentos de **DC** pudimos ver ***REZ***, un paranoico juego en donde la música iba mejorando a medida que íbamos matando enemigos. A pesar de sus extravagantes gráficos cosechó muy buenas críticas. ***The Typing Of The Dead***, se desarrollaba igual que ***The House Of The Dead*** pero en lugar de usar la pistola usabas un teclado para aprender a mecanografiar, lástima que su lanzamiento se limitara al mercado japonés y americano (en PC sí que llegó aquí).

En ***Gundam Side Story: 0079*** nos metíamos dentro de un Gundam y debíamos cumplir misiones, todo ello con una vista en primera persona.

Para acabar de recordar... hablemos del emulador comercial ***Bleem!cast***, compuesto por 3 volúmenes formados por ***Gran Turismo 2*** , ***Tekken*** y ***Metal Gear Solid***, que conseguía convertir los juegos originales en otra experiencia gracias al potencial de la ***Dreamcast***.



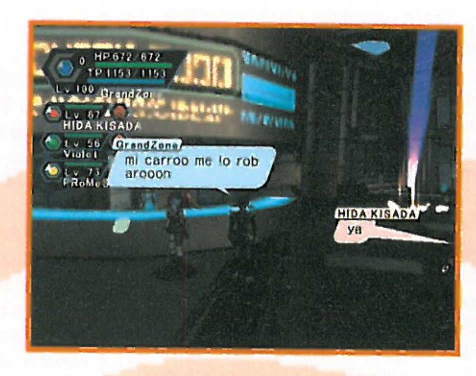




JUEGOS ONLINE

Dreamcast, equipada de serie con un *modem* de *56k*, vino a demostrar que el juego *online* era posible en una consola, el primer título en debutar fue *Chu Chu Rocket*, programado por el Sonic Team, más tarde le siguió el magistral *Quake 3 Arena* y el juego que consagró la experiencia online, *Phantasy Star Online*.

Chu Chu Rocket fue el pionero, el juego de puzzles del **Sonic Team** nos permitía salvar ratones de las garras de los gatos mediante un sistema de flechas. El famoso *first person shooter* ***Quake 3 Arena*** dejó claro que no se necesita una resolución alta, ya que la resolución estándar de la **DC** mostraba el juego en su máximo esplendor y con una conexión bastante fluida.





Phantasy Star Online y ***PSO V2*** demostraron la madurez que había alcanzado el juego *online* en la consola de **Sega**... En un mundo de una belleza impresionante, tomábamos parte en un equipo de 4 jugadores que tenían que descubrir qué había hecho perder la comunicación con los habitantes de dicho planeta. 3 clases de razas con 3 subclases, nos permitían usar espadas, armas de fuego o magia, un título imprescindible y una obra maestra.

Sega también nos trajo ***Planet Ring,*** un título que estaba compuesto por varios minijuegos y usaba el micrófono para poder hablar mientras jugabas. En Japón ***Virtua On: Oratorio Tangram*** permitía partidas online.

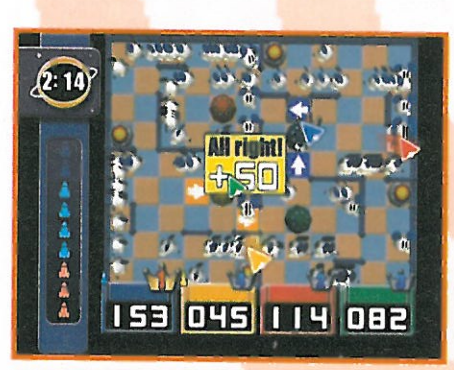
Otro gran título de **Sega** fue ***Hundred Swords***, un juego online de estrategia en donde cuatro jugadores podían verse las caras enfrentando a sus ejércitos; más tarde se haría la conversión a PC.

Pero fue en Japón, cómo no, donde la experiencia online se desarrolló más rápido, **Capcom** dotó de conexión para luchar online a una serie de juegos como ***SFIII Third Strike***, ***Capcom Vs SNK*** y su versión ***PRO***, ***Capcom Vs SNK 2*** y ***Marvel Vs Capcom 2***, otros juegos como ***Vampire Savior***, ***Street Fighter Zero 3*** o ***Super Puzzle Fighter X*** también nos permitían enfrentamientos online con el sobrenombre de *For Matching Service*.

Un caso curioso fue el del juego ***Ferrari F355*** que no incorporaba un *VS* real, sino una ingeniosa técnica en la cual corrías por separado con otros usuarios y al acabar la carrera te conectabas al servidor, te bajabas las *replays* de los otros jugadores y podías ver si habías ganado la carrera.

En Japón también tuvieron la oportunidad de jugar a ***Gundam Battle Online***, un curioso juego de batallas estratégicas en donde podíamos manejar a los famosos mechas.

En cuanto al mercado americano podían disfrutar con las sagas ***NBA 2K*** y ***NFL 2K***.











CURIOSIDADES Y DATOS

Shoichiro Irimajiri antes de convertirse en vicepresidente de **Sega**, fue ejecutivo de **Honda** y diseñador de motores de coche.

Isao Okawa, ex presidente y consejero delegado de **Sega Corporation**, nació en Osaka (Japón) en 1927 y murió en Tokyo el 16 de marzo del 2001, un mes después de la decisión de la fabricación de **Dreamcast**.

El mismísimo **Bill Gates** hizo unas declaraciones muy interesantes: "**Dreamcast** sentará un nuevo standard en el entretenimiento... y alcanzará un enorme éxito en esta industria".

El primer juego demostrativo que se expuso en la entonces prototipo **Dural**, no era otro que ***Scud Race***, el genial arcade de conducción de **Model 3** recordado por sus pegadizas melodías. Curiosamente, aquel juego nunca se comercializó, pese a las demandas del público.

El primer juego anunciado para **Dreamcast** fue ***D2***, pero tuvimos que esperar hasta últimos del 99 para verlo en la calle.

Se rumorea que la causa de que el logo de **Dreamcast** pasara a ser azul en Europa, no era otra que una compañía alemana llamada **Tivola**, en cuyo logo se puede observar una espiral naranja bastante similar.



En su tiempo se rumoreó que el nombre de **NAOMI** fue elegido por **Sega** en honor a **Naomi Campbell**, la Top Model de moda por aquel entonces, ya que la siguiente placa al **Model 3** sería un "Súper Model".

Atomiswave, la placa arcade nacida de la unión de las fuerzas de **Sammy** y **Sega**, no es otra cosa que una placa **Naomi** modificada con un conector Jamma.



Una unidad ZIP estaba en desarrollo, con el fin del olvidarnos del espacio de las partidas en la **VMU**. Nunca llegó a fabricarse.

Dreamcast aparecía en la cabecera (opening) del 2000 de **South Park**.

Ulala, en ***Space Chanel 5,*** fue "contratada" para aparecer en los anuncios americanos de una conocida marca de champús.

Microsoft intentó comprar a **Sega of América** durante el 2000, para ganar su experiencia a la hora de concebir **Xbox**. **Sega** pedía a cambio que la consola de **Microsoft** fuera compatible con los juegos de **Dreamcast** y tener libertad para no programar en entorno **Windows**. **Microsoft** se negó y no hubo acuerdo.

En su tiempo, se anunció la **DreamLibrary Mega Drive** y **PC Engine**, programa que permitiría conectarse a servidores de **Sega** y bajarse roms de dichas consolas para ser emuladas en **Dreamcast**. Nunca lo pudimos ver.

ChuChu Rocket fue el primer juego *online* a escala mundial para consola.

En Japón se podía jugar online a ciertos juegos de **Capcom**, pagando previamente una pequeña cuota mensual.

La voz japonesa de Iwao Hazuki, el padre de Ryo Hazuki (***Shenmue***) no era otra que la de **Hongo Takeshi**, el conocido actor japonés que da vida a Segata Sanshirou, del que ya os hablamos en el especial **Saturn** del número 1.

Las voces que corean al unísono lo de "Sonic, Sonic..." al final de ***Sonic Adventure*** (en la secuencia de *Súper Sonic*), fueron grabadas a las personas que asistieron a la presentación oficial de la beta del juego, el 22 de agosto del 98, en el *Tokyo International Forum*.

Hidekazu Yukawa



El símbolo de **Saturn** fue **Segata Sanshiro** y el de **Dreamcast** fue **Hidekazu Yukawa**, el famoso "hombre **Sega**" que siempre va trajeado. Lejos de ser un mero actor contratado, **Yukawa** es nada menos que un importante director ejecutivo de **Sega**. Se hizo famoso rápidamente gracias a los spots publicitarios que él mismo protagonizaba. En ellos, el buen **Yukawa** se encontraba a niños que decían "Los juegos de **Sega** son lo peor, lo mejor es **PlayStation**"; por lo que acababa emborrachándose, se lo tragaba la tierra, o se despertaba de una pesadilla que tuvo en su despacho. Una campaña muy peculiar, en donde **Sega** quedaba como víctima y daba a entender que con **Dreamcast** paliarían sus errores del pasado.
Su popularidad como símbolo de **Sega** llegó a tal extremo que grabó un single en donde cantaba un tema dedicado a la **Dreamcast**.
Al igual que con **Segata**, **Sega** lanzó un juego usando su imagen: ***Yukawa Moto Senmu no Okatara Ikushi***. En ***What's Shenmue?***, la genial demo de ***Shenmue*** (más que una demo, era una historia alternativa del juego), podíamos ver una escena de persecución en donde **Ryo** perseguía a **Yukawa**, hasta que éste se despertaba en su despacho, dándose cuenta de que estaba soñando.











STAFF DEL ESPECIAL

Burnside
Página 56
Evil Ryu
Páginas 49 ~ 52, 55, 57
Orikom
Página 48
Real Yagami
Páginas 42 ~ 47, 53, 60
Sir Arthur
Páginas 53, 54, 58, 59

TODO PARA TU MOVIL!!!

Si quieres algún **logo** envía la palabra **logo3** al **5077**

Si quieres algún **tono** envía la palabra **tono3** al **5077**

TONOS



LOGOS

Carlos Baute . Dame de eso	rdamedeeso
Coyote Dax . Johnny Boy	rjohnnyb
Fangoria . No se que me das	rnosequemeda
Friends	rfriends
Gorillaz . Clint Eastwood	clinte
Jenifer Lopez . Play	play
La oreja de Van Ghog . Mariposa	rmaripo
Melon Diesel . En el anden	renelanden
Operacion triunfo . mi musica es tu voz	rmimusicaest
Aerosmith . walk this way	rww
Anastacia . paid my dues	paidmy
Beatles . yesterday	ryesterda
Big brother . siste mann ut	rsiste
Robbie Williams . Eternity	reternity
Presuntos Implicados . Mi unica razon	rmiunicarazo
Zucchero . Baila	rbaila
Travis . Sing	sing
Bob Marley . Small axe	rsmallax
Cafe Quijano . La taberna del buda	rlatabernade
Destinys Child . Survivor	surviv
Anastacia*Cowboys and kises	cowboys
Antonio Orosco*Te esperare	rteesperare
Beach Boys* California girls	rcali1
Celine Dion*A new day has come	ranewday
Enrique Iglesias * Hero	rhero
Enya * Only time remix	ronly time
Carlos Baute . Dame de eso	rdamedeeso
Juanes*Nada	rnada
La cabra Mec.*La lista de la compra	rlalistadela
La oreja de Van Ghog*Mariposa	rmaripo
Lenny Kravitz * Dig in	digin
Miguel Rios*Insurrección	rinsurreccio

Al utilizar los servicios al 5077 entras en una base de datos expuesta a en vío de promociones o información. Si no deseas recibir dichos sms, envía un e.mail con tu número de móvil a serviciobajas bigfoot.com

CHAT

Pregunta sobre juegos y programas en nuestro chat.



Envia un SMS al 5077 con el texto **vjuego**

1. Date de alta: envía la palabra VJUEGO (espacio) y tu nick
2. Consulta quién está en la sala: VJUEGO (espacio) lista
3. Cambia tu nick: VJUEGO (espacio) nombre (espacio) nuevo nick

PARA DARSE DE BAJA: envía VJUEGO (ESPACIO) STOP Todos los móviles. Precio mensaje €0,90

CHISTES

Haz reir a tus amigos con los mejores chistes

Envia un SMS al **5077** con el texto

CHISTE76 VARIOS

CHISTE75 PICANTE

EJ: CHISTE75 (SI EL CHISTE QUE QUIERES ES PICANTE)

Todos los móviles. Precio mensaje 0,90€

FRASES

¿Eres timido/a y no sabes cómo ligar?



con el texto **AMOR6**

Todos los móviles. Precio mensaje 0,90€

ENVIALE UN PIROPO!!



Válido para todos los móviles, excepto logos y tonos que son válidos para móviles NOKIA, TRIUM, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SAMSUNG y ERICSSON compatibles

Aquellos gloriosos años...

NARCO POLICE


GAME OVER


CAPITÁN TRUENO

Parece mentira cómo han evolucionado los juegos. Aún recuerdo cuando jugaba con aquellos divertidos juegos en mi viejo ordenador, por no decir la envidia que me llegaban a dar los afortunados poseedores de un **Commodore Amiga,** pues sus juegos poseían gráficos soberbiamente coloreados y bandas sonoras de lujo para la época. Muchos de esos juegos estaban hechos a conciencia para divertirnos horas y horas, y muchos lo cumplían sobradamente. Si accediésemos a muchos de esos juegos, aún nos echaríamos un par de partidas, y hasta igual nos volveríamos a enganchar. Hay que reseñar que mucha gente llegaba a escribir juegos que las revistas traían escritos, pasando largos ratos escribiendo el código del juego, jugar un rato y luego borrarlo al apagarse el ordenador. Poner los míticos *Pokes* para ganar vidas infinitas, por ejemplo, o hacer cargadores para ganar dichas ventajas. Fue algo tan grande, que se tenían juegos de calidad y a raudales, era difícil aburrirse.

En los 80 y principios de los 90 hubo una gran revolución en el *software* de entretenimiento, fue un gran Boom en casi toda Europa y Oriente. **Spectrum, Amstrad, MSX, Commodore Amiga, Atari ST, Commodore 64** y el **PC** convivían para dar horas y horas de juego y diversión. Y es en esa época cuando España obtuvo su mayor gloria y auge en este sector. Para muchos, esa década es llamada "la Edad de Oro del Soft español". Compañías como ***Dinamic*** (nada que ver con la reciente tristemente desaparecida ***Dinamic Multimedia), Opera Soft, Topo Soft, Zigurat*** y otras que me dejo en el tintero, fueron las más punteras y las que mejores juegos nos aportaron a nuestros ya viejos ordenadores, de los cuales el **Spectrum** y el **Amiga** fueron las grandes joyas del momento.

Esta página no es más que una pequeña introducción a aquellos juegos que funcionaron sobre los ordenadores de 8 y 16 bits, pues a partir de ahora los iremos incluyendo en la sección "Viejas Glorias". En las siguientes páginas iremos comentando una serie de juegos con especial relevancia, pero sin llegar a fondo en dichos títulos, pues para hacerles justicia habría que darles una página entera a cada uno, y por desgracia no tenemos tanto espacio, pero todo se andará y ya iremos poniéndolos en su correspondiente pedestal, así que amigos, no se sulfuren, esto no es más que el comienzo.

Especial by Orikom & Raykhen
Orikom@Hotmail.com
Raykhen@terra.es


AVENTURA ESPACIAL

Las máquinas de antaño

Hace años (pero no tantos como la gente se cree) existían unos ordenadores de 8 bits, máquinas que no tenían el potencial que poseen las actuales, pero sin las cuales todavía estaríamos jugando al ***monopoly****. Esas máquinas son las que proporcionaron gran diversión a toda una generación de personas, máquinas casi míticas, que vistas ahora parecen una calculadora si las comparamos con un P4 o un Athlon. Aun así, merecen ser conocidas.*

SPECTRUM

Éste fue uno de los primeros ordenadores que llegó a un gran público. De sencillo diseño, fue un ordenador que se introdujo en multitud de hogares, y lo hizo con gran éxito, pese a su poco potencial. Fue lanzado en 1982 por la casa **Sinclair**, en varios modelos, **Spectrum**, **Spectrum +**, **Spectrum + 128K**. etc. Su caja negra es pequeña y con un teclado de plástico, las teclas tenían varias funciones, llegando a alcanzar 4 algunas de ellas. La memoria disponible era de 16 a 128 Kb según el modelo, una memoria diminuta comparada con las de hoy en día. Gráficamente era muy pobres, con una cantidad ridícula de posibles colores en pantalla y una resolución de 256 x 192 *píxeles*. El sonido no eran más que unos cuantos *beeps* con mayor o menor intensidad, con lo que poca cosa se podía lograr. Como soporte de almacenamiento tenía una unidad de cinta magnética, o sea, el típico cassette de toda la vida, con el que te podías pasar horas cargando en memoria un juego. Pese a todo esto, se publicaron para este ordenador multitud de juegos, tales como: ***Profanation, Army Moves, Barbarian,*** y un largo etcétera.





MSX

Hacia el año 1983 se intentó sacar al mercado un estándar que uniese en uno todos los caóticos modelos de ordenadores, cada uno con sus propios periféricos que no servían en ningún otro, así nació el **MSX** de la mano de **Sony**. Aunque en Europa tuvo un éxito mediocre, en Japón fue una de las máquinas más vendidas, y el *software* que se programó allí para ella fueron los comienzos de grandes sagas, tales como ***Castlevania*** y ***Metal Gear***. Físicamente el aspecto de los **MSX** variaba de un fabricante a otro, unos con teclas de plástico, otros mejores, con más teclas, ranuras de expansión, cada fabricante ponía su granito de arena. Con una memoria de hasta 64 Kb, sus prestaciones eran básicamente como los otros ordenadores de la época, resolución de pantalla de 256 x 192 *píxeles,* con 16 colores como máximo y 3 canales de sonido de 8 octavas. Como dispositivos de almacenamiento disponían de la típica cinta, cartuchos de *ROM* y disquetes. Más tarde saldría el **MSX 2**, versión mejorada del primero.
Como dato, nótese que el nombre técnico de **PlayStation** (**PSX**) viene a ser como un sucesor de **MSX**.





AMSTRAD CPC

El primer modelo (**CPC 464**), apareció en 1984, básicamente era la respuesta de **Amstrad** al **ZX Spectrum** de **Sinclair**, pero era bastante más potente que este. La presentación del ordenador era más profesional, contaba con un teclado QWERTY, tipo máquina de escribir, y una unidad de almacenamiento a la derecha (según el modelo, ésta variaba: o una cinta o una disquetera). Disponía de diversas cantidades de memoria según el modelo, desde 64 a 128 kb. Con una resolución de 160 x 200 *píxeles*, 16 colores en pantalla y 3 canales de sonido, superaba ampliamente al **Spectrum**. Pese a esto, muchos de sus juegos no eran más que conversiones directas de los juegos, por lo que su catálogo era básicamente idéntico al del **Spectrum**.



COMMODORE C64

Este ordenador de la casa **Commodore** (de ahí el nombre XD) salió al mercado en 1982, siendo uno de los ordenadores más potentes del mercado en su época, destacando sobre todo en el campo musical. Su carcasa era grande y basta, con un teclado QUERTY no estándar, pues tenía teclas que sólo tenía este ordenador, tales como el RESTORE y RUN/STOP. Su resolución de pantalla alcanzaba los 320 x 200 *píxeles* con 16 colores, colocando a la cabeza de su generación en cuestión de gráficos. Su chip de sonido, controlaba 3 canales, dejando la *CPU* libre para otras tareas. Multitud de juegos de otros sistemas fueron convertidos a éste, algunos directamente, con lo que sólo eran meras copias de juegos más famosos, también dispuso de muy buenos juegos, tales como: ***Army Moves***, ***Navy Moves***, ***Game Over***, ***La aventura original***, ***Hysteria***, etc.



ATARI ST

Éste fue uno de los primeros ordenadores de 16 *bits* en salir al mercado. Salió a la venta en 1985. Tenía grandes prestaciones en sonido, pero gráficamente era sólo algo superior a ordenadores más antiguos. Disponía de una gran cantidad de memoria (para la época, claro XD), 512 *Kb.* Alcanzaba una resolución de pantalla de 320 x 200 *píxeles*, sólo ligeramente superior al **Commodore 64**; su chip de sonido tenía 3 canales de sonido, pero gracias a su mayor capacidad de memoria pronto reemplazó al **Commodore 64** como ordenador *Midi*. Disponía de una disquetera como método de almacenamiento, y fue uno de los primeros en disponer, junto al teclado de un teclado numérico, como los extendidos de 102 teclas de los *PCs*.



AMIGA 500

Otro de los grandes de la época dorada. Fue el ordenador más potente de su época, dotado de unos buenos gráficos y buen sonido. Grandes juegos fueron programados en él. Apareció en 1987, como contrapunto del **Atari ST**. Superaba en todos los campos a este último, alcanzando una resolución en pantalla de 640 x 480 *píxeles* a 16 colores o 320 x 256 con 4096 colores en modo *HAM*. En el sonido también era superior, con 4 canales de 8 bits, controlados por un chip especifico. Disponía de la misma cantidad de memoria que el **Atari ST**, por lo que muchos juegos de un sistema fueron convertidos al otro. Su dispositivo de almacenamiento era el disquete, integrado en la carcasa, como el teclado de 102 teclas, teclado numérico incluido. Grandes juegos en este sistema son: ***Shadow of the beast***, ***Navi moves, Heimdall 2, Goal*** y un largo etcétera de buenos juegos.



SHADOW OF THE BEAST

En 1990 **Psygnosis** lanzó al mercado uno de los juegos que más repercusión tuvo a la hora de sentar bases en arcades. ***The Shadow of The Beast*** es un juego rápido, de gran calidad con un colorido oscuro y gótico, gran cantidad de *scrolls* simultáneos, y unas melodías que aún hoy en día uno podría sentarse a escuchar. Los *sprites* son grandes y fluidos, con un diseño y calidad dignos de considerarse ilustraciones. La temática gira sobre Aarbron, un niño capturado por los Beast Lord, los cuales torturaron y modificaron para convertirlo en un tipo de bestia de gran fuerza y agilidad, el cual recupera su memoria borrada al ver un sacrificio (el de su padre). Deberás destruir a Zelek y Maletoth, su secta, y vengarse de su dolor, mutación y de la muerte de su padre, sacrificado a Maletoth. El gran éxito de este juego se vio con la continuación de dos partes más.

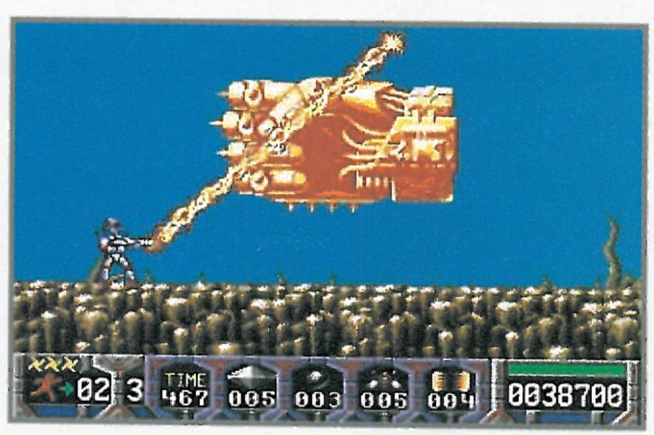




TURRICAN

Y siguiendo con los gloriosos juegos de hace más de una década: ***Turrican.*** Posee un gran colorido y vistosidad con una endiablada dificultad. Hay que tener calculadas las acciones y eliminar las aberraciones mecánicas que pueblan el juego, disponiendo de un variado y poderoso armamento. El protagonista tiene la habilidad de convertirse en una sierra circular, en la que eres prácticamente invulnerable (quizás de ahí se sacó la idea de la morph ball de Samus). La música es pegadiza y de gran calidad, digna de los chips de este gran ordenador. El argumento: hay que impedir la conquista por parte de un tirano intergaláctico, y para ello cuentas con una armadura que otorgarán un gran potencial y resistencia. Para aquellos que lo hayan jugado, la mítica parte donde sale el gran puño mecánico que nos intentará aplastar, se nos ha quedado en mente para siempre.

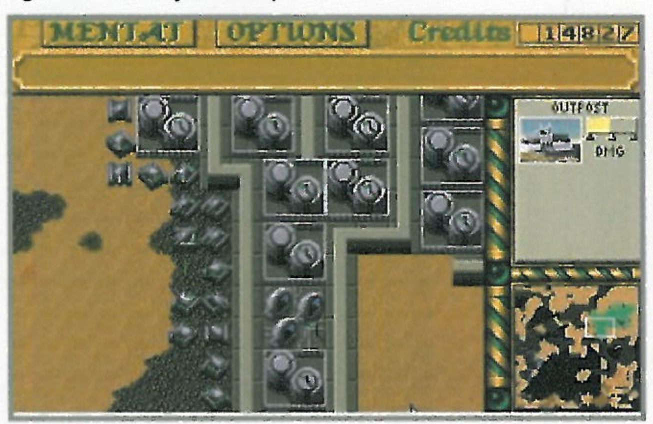




Viejas Glorias

DUNE 2, BATTLE FOR ARRAKIS

La compañía **Westwood** es muy conocida para los fanáticos de la Estrategia en Tiempo Real en los *PC*. Pero no empezaron con los ***Command & Conquer***, sino que fue la segunda parte de ***Dune*** el que sentó la base para sus futuros juegos y para el resto de los *ETR*. Basado directamente en las novelas creadas por Frank Herbert, ***Dune 2*** nos introduce de lleno en la batalla entre los Atreides y Harkonnen por controlar la Especie Melange, con el añadido de un tercero en discordia: los Ordos. El juego es colorista y con una cantidad de vehículos y tecnología que diferencia claramente el camino elegido por cada "casa". Los gráficos son grandes, de potentes *FX* y con voces digitalizadas de gran calidad. ***Dune 2, Battle for Arrakis*** es aparte del abuelo de los ETR que hoy disfrutamos, un juego que ni los fans de Frank H. ni los enganchados a la estrategia deben dejar escapar.

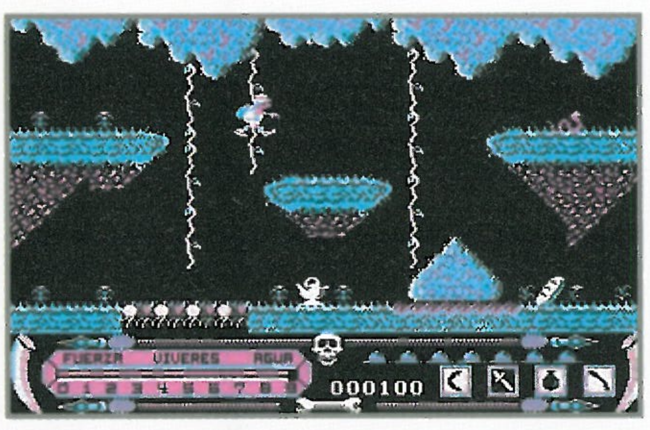




LIVINGSTONE, SUPONGO

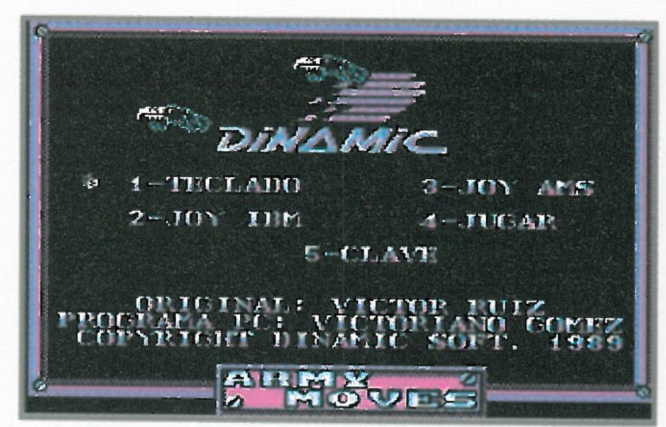
Opera Soft, se encargó de programar brillantes pero difíciles arcades que tenían la demoníaca habilidad de engancharte al televisor. ***Dr. Livingstone, supongo*** no hace más que afirmar dicha teoría, pues detrás de este complicado juego de plataformas se esconde una joya de gran colorido y adicción. Encarnamos a H. Morton Standley, un periodista que fue en busca del Dr. Livingstone, perdido en la selva. Para poder sobrevivir contamos con la ayuda de tres armas: boomerang, cuchillo y granadas, aparte de la inestimable ayuda de una pértiga para dar grandes saltos. El juego era suficientemente difícil como para hacernos saltar en cierto punto de la pantalla, cambiar a otra arma, y al pasar a otra pantalla de juego, lanzar el arma para acabar con algún mono que quiere abrir un coco con nuestro melón. Aunque difícil, el juego es toda una gran joya.

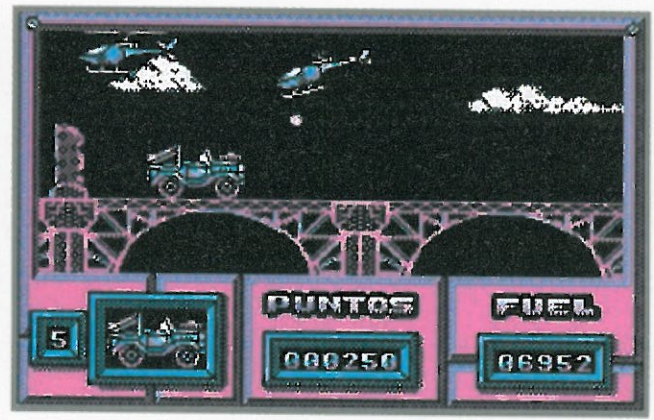




ARMY MOVES

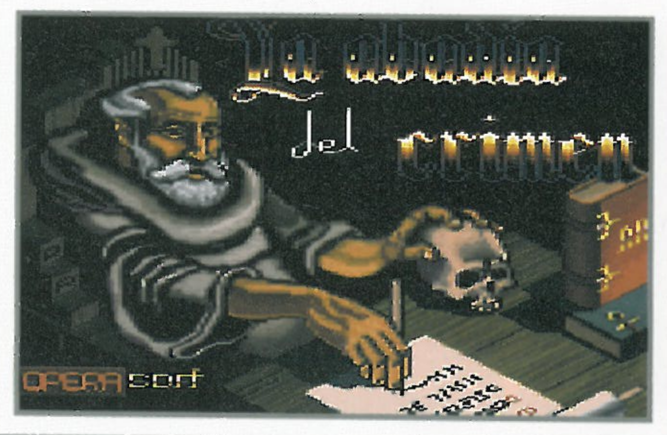
Una de las más famosas compañías de *software* que ha habido en este país es sin duda **Dinamic**. Fue capaz de poder lanzar algunos juegos al extranjero (en los 80 y principios de los 90 era algo muy complicado), y ***Army Moves*** fue uno de estos juegos. Cuenta con unos muy buenos gráficos y acción a raudales. El juego está dividido en dos partes, y para acceder a la segunda, debes completar la primera (muy usado en aquella época). En la primera llevarás un jeep armado con misiles tierra-aire y tierra-tierra para acabar con todos los adversarios; una vez abandonas el jeep podrás usar un helicóptero, haciendo que sea un arcade tipo *shoot ´em up*, pero en la segunda parte estarás tú solo en la selva en plan Rambo, con un fusil y unas granadas para poder completar una complicada pero adictiva aventura. Tras el éxito del juego se lanzaron dos secuelas.





LA ABADÍA DEL CRIMEN

No creo que los chicos de **Opera Soft** pensasen en hacer un clásico que diez años después aún hay gente que lo recuerda como uno de los mejores juegos jamás hecho en este país. Basado en la novela "***El Nombre de la Rosa***" del escritor Italiano Umberto Eco, asumiremos el papel de un monje franciscano que llega a una antigua abadía en la que suceden misteriosos asesinatos. El juego es de vista isométrica, lo que le da un aspecto pseudotridimensional, de gran color y complejidad argumental, pues la abadía es enorme y es fácil perderse, cosa no muy buena, pues hay que respetar totalmente las normas de dicha abadía. Posee calidad, argumento y buenos gráficos, haciendo dicho juego una pieza de gran valor. De hecho, hay gente que por la gran red ha decidido hacer un homenaje a sus programadores con una adaptación del juego a estos tiempos con un mayor colorido.





EYE OF THE BEHOLDER

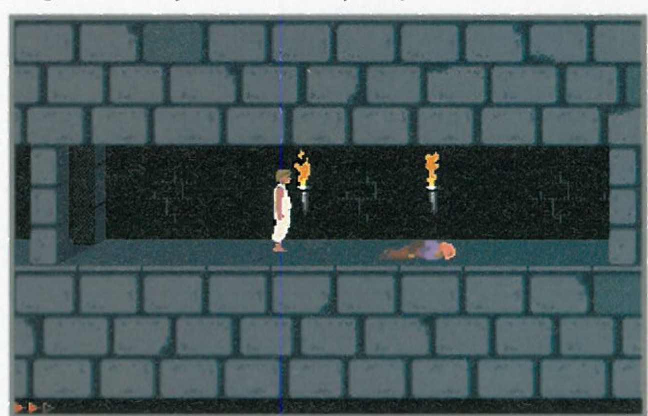
Juego de rol basado en las reglas del ***AD&D*** (***Advanced Dungeons & Dragons***), fue un pionero en su tiempo, publicado en 1990 por **SSI**, fue unos de los primeros en mostrar al jugador la perspectiva en primera persona. Todo se desarrolla bajo la ciudad de Waterdeep, empezando en las cloacas, llegando a una ciudad enana y otros sitios igual de variopintos (no veas lo que cabe bajo una ciudad, joer XD). Sus gráficos son de gran colorido y detallados para la época, lo que le dio un empujón que le hizo entrar en el estrellato. Esto, junto al envolvente sonido que lograron darle al juego, garantizaban largas horas de entretenimiento. El desarrollo del juego es a través de un laberinto lleno de trampas y monstruos, avanzando casilla a casilla (método usado multitud de veces en los siguientes juegos de rol), usando a los personajes creados para resolver el enigma que ocultan las entrañas de la ciudad.

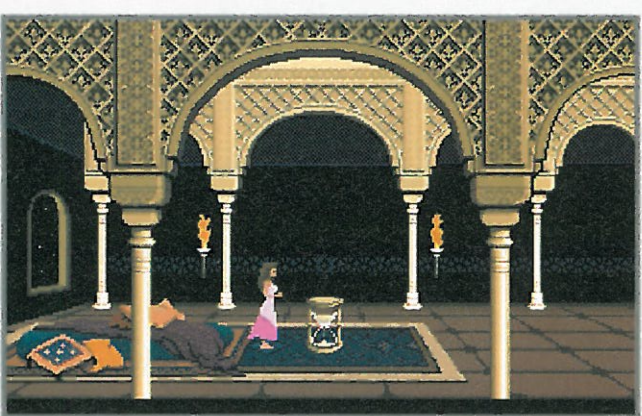




PRINCE OF PERSIA

Uno de los primeros juegos de plataformas en usar el *motion capture*, lo que le dotó de una gran animación de personajes. El prota podía saltar, trepar, arrastrarse por el suelo, luchar con gran soltura... Era una especia de precursor de *Lara Croft*, pero en pequeñito XD. Fue publicado por **Broderbund** en 1989, para **PC**, siendo trasladado a diversos formatos en los años siguientes: **Amiga**, **SNES**, **Megadrive**, etc.
El sonido no acompañaba a la animación, siendo sólo unos cuantos *FX* y una canción al acabar cada una de las fases. Como en todo buen juego de plataformas que se precie, los saltos eran milimétricos, por lo que era muy frecuente precipitarse al vacío. La gran diferencia con los otros plataformas era que en lugar de perder vidas y tener que volver a empezar la partida, se te iba reduciendo el tiempo que disponías para llegar al final y salvar a la típica princesita de turno.

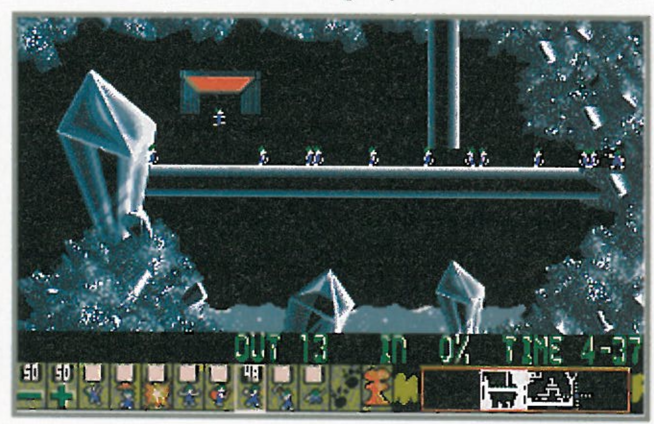




LEMMINGS

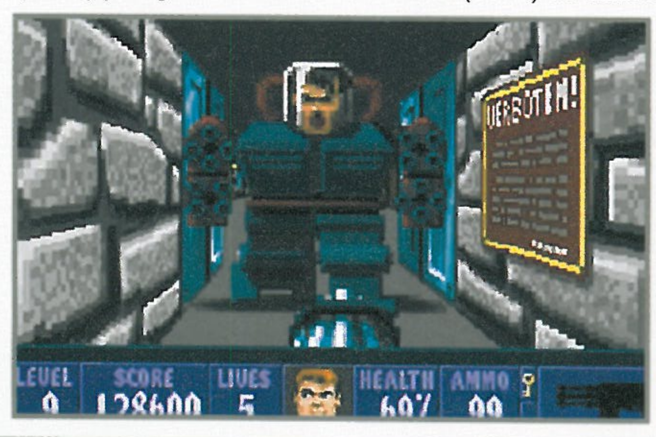
Los ***Lemmings*** fue publicado en 1991 por **Psygnosis**. En un principio fue programado para **Amiga**, pero su éxito hizo que fuese pasando a otros sistemas como el **PC**, **Commodore 64**, diversas consolas, etc. Fue uno de los primeros juegos de puzzle y su adicción era altísima; puedes pasarte horas y horas intentado llevar a casa a los suicidas protagonistas. Los gráficos eran pequeños, pero llenos de detalles, lo que acompañado por una música pegadiza (aunque llegaba a hacerse repetitiva), amenizaba tus horas muertas. El desarrollo del juego es muy simple... Debes lograr que los lemmings lleguen a salvo a la salida. Dispones de unas herramientas que pueden usar tus lemmings, tales como, desviar y parar a otros lemmings, cavar hacia abajo, hacia el frente, etc. En cada nivel dispones de una cantidad determinada, lo que reduce mucho el modo de pasar la fase. No puedes intentarlo a lo loco, cada herramienta tiene su lugar para ser usada.





WOLFENSTEIN 3D

Publicado en 1992 por **3DREALMS,** fue el primer *shooter* en 1ª persona tal y como los conocemos hoy en día. Sus gráficos fueron toda una revolución en su momento, y aunque su sonido no estuviese a la altura, su jugabilidad era muy alta, incluso mayor que posteriores juegos, como el mítico ***Doom***. En el juego encarnas a un soldado aliado, Blazkowicz, atrapado en las mazmorras del castillo Wolfenstein. Tu aventura empieza cuando consigues arrebatarle un arma a un soldado alemán y debes abrirte camino hasta la salida, luchando contra soldados y oficiales nazis, perros guardianes y hasta el mismísimo Hitler en un exoesqueleto armado con metralletas. Fue toda una revelación que marcó un antes y un después en el mundo de los videojuegos y de los *Shooters* en 1ª persona. Sus predecesores fueron ***Castle of Wolfestein*** (1983) y ***Beyond Castle Wolfestein*** (1984) de **Muse Software**.

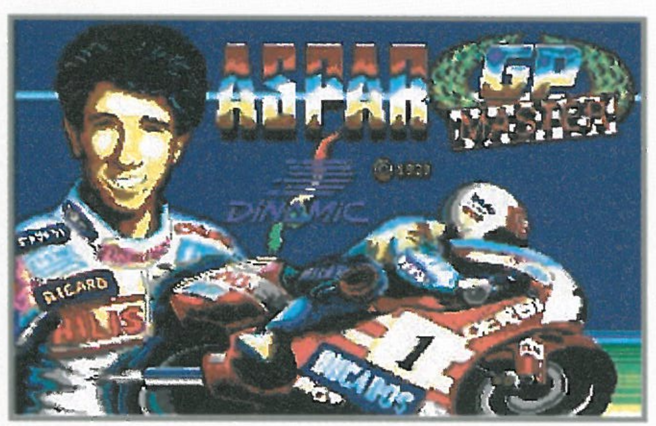




ASPAR GT MASTER

Este juego, publicado por **Dinamic**, fue uno de los primeros juegos deportivos desarrollados por esta veterana compañía española, la cual, por desgracia, ya no está entre nosotros. El juego es un *arcade* de motos, basado en la figura de **Jorge Martínez "Aspar"**, antiguo campeón de 125 CC. El jugador debía seguir el campeonato del mundo por varios circuitos, tanto españoles como extranjeros, hasta lograr ser el campeón. Los gráficos del juego son resultones, sin ser una maravilla logran su cometido, aunque el área de juego es algo reducida. Posee varios detalles que fueron novedosos en su tiempo, aunque ahora se pueden ver en varios juegos, tenías la posibilidad de grabar el campeonato en cualquier momento para poder seguirlo luego, y disponías de una vista previa del circuito, usando la misma vista superior que tenías durante la acción, así podías aprenderte el circuito de antemano.





MAD MIX

Un remake del clásico comecocos, programado por **Topo Soft**, en 1988. Como su predecesor, es un juego simple y directo, tenías que comerte todas las bolitas que hay en el laberinto que se presentaba en pantalla. Por supuesto, incorporaron varias cosas que hacían el juego más ameno, como *power-ups*, que te permitían cambiar de forma (de un hipopótamo o una excavadora), nuevos enemigos, míticos fantasmas, distintos tipos de suelos que te obligaban a ir en una dirección, o trampillas que una vez flanqueadas se cerraban evitando que los fantasmas te siguieran. Gráficamente era muy superior a su antepasado, con unos laberintos de gran profundidad (no una simple vista desde arriba) de amplio colorido y diversos escenarios. Por desgracia el sonido no era tan bueno como los gráficos, pues la música resultaba sosa y pecaba de repetitiva.





Continuará...



KOF 2002: COMBOS CON CANCELACIÓN

By **Shinobi**. shinobi@cornertrap.com

KICK ASS!!!
A petición del público, me atrevo a presentar una demostración de combos de ***The King Of Fighters 2002***, y digo me atrevo porque no soy un gran jugador de la saga, sin embargo tengo amplios conocimientos en ***KOF 95*** y ***98*** (LOL); Well..., he aquí los combos. Sin duda lo más interesante de esta entrega es lo de cancelar un golpe con la activación del MAX MODE, will see...

CANCELAR CON MAX MODE

Aquí en el Pic se observa y se explica cómo funciona el *cancel* que se da en la mayoría de los combos.
Es un *cancel* de movimiento, es decir, cancelar un golpe con la activación del MAX MODE. (B+C, patada-floja + puño-fuerte)





Se pueden cancelar la mayoría de los golpes, pero para que esto tome el efecto de los combos, (de resetear esos dos hits clásicos de la saga ***KOF***)
el golpe debe ser cancelado en un momento predeterminado, suele ser una milésima después del golpe. Vean que al aplicar este golpe el personaje rival se aturde, y nosotros al activar el modo cancel, pasamos a posición neutral, es ahí donde corremos y hacemos lo que nos dé la gana, requiere de precisión, no rapidez.

KYO

Nada que contar más de lo que muestra el Pic, atención al último golpe, no es fácil cambiar de posición.



Este combo es sólo para práctica, hay grandes jugadores de ***KOF*** en España pero también hay principiantes, (como ésos que se eligen a Chin, Chang y Brian, que si pierden al menos tienen excusa *risas*).



El más difícil que hay en este apartado en mi opinión, requiere de mucha práctica con la cancelación del golpe con el MAX mode, hay que conectar el 4º hit muy cerca para que funcione.
*El poder final puede ser remplazado por una súper.



LP = Puño flojo | HP = Puño fuerte | LK = Patada floja | HK = Patada fuerte

OROCHI CHRIS

Muy complicado cancelar el tercer movimiento y luego hacer el sidestep, el resto es muy fácil, pueden tomarse su tiempo en cada especial, un combo de *very assing damage*.



VANESSA

Lo importante aquí es concentrarse bien y observar, ya que luego del 3r hit, Vanessa ejecuta un golpe más que tumba al rival, el resto es rapidez. *En este combo no se utiliza el sidestep luego del Max Mode.



KULA

Éste es uno de los más simples y efectivos, al que no les salga los otros, que comience por éste, a nice combo.



Como España es un país en donde TODOS los buenos players han jugado ***KOF***, creo que no es conveniente describir cómo hacer los poderes especiales de cada jugador (son los de siempre, no problem). Sé que a más de uno le gustará ver ***King of Fighters*** en esta sección.

Nota: La idea de esta entrega es mostrar al público qué se puede hacer con las nuevas features del ***KOF 2002***, así que lo mejor es que cada uno tome la idea y practique estas técnicas con otros personajes y mejore estos combos.

PD: Agradezco la colaboración de "El trompo de Motril" por hacer de dummy.

Let's Cosplay!

Una vez más estamos aquí para traeros los mejores o más irrisorios cosplays de esos videojuegos que nunca pasarán de moda. Esta vez, dedicaremos la sección a cosplays de personajes aparecidos en algún juego de Dreamcast. ¡Esperemos que os guste!.



*Los personajes de **Power Stone 2** de carne y hueso y sin dejarse ningún detalle por reflejar. Incluso tenemos a Fokker por triplicado, el personaje más "fullero" de todos*



*Los cosplays de **Sakura Taisen** están a la orden del día. Como muestra, estas cinco chicas de **Sakura Taisen 4**. A la derecha está Sakura, el resto son las francesas de **ST3***



*Seguimos con más cosplays de Sakura. Estas dos son del pasado **TGS**. La "fiebre Sakura" continúa...*



¡Es él! El maligno Dr Eggman (Dr Robotnik) ha tomado forma humana para partirnos de risa a su costa



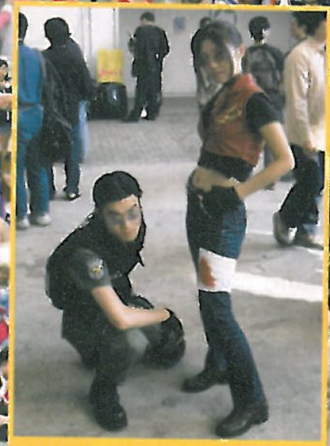
*¡Este tipo no es otro que Cervantes de León de **Soul Calibur**! Con sus dos espadas y su panza es imparable*

Let's Cosplay!

Si tienes alguna foto de cosplay y quieres que salga publicada, ¡anímate y envíanosla!



Yuji Naka *junto a un cosplay oficial de* ***Sonic*** *en su 10º aniversario*



Los Redfield, Chris y Claire de ***RE CODE Veronica***



Ulala de ***Space Channel 5*** *con su 2º vestido de* ***Part 2***



Y otra Ulala con diferente vestido



Una hunter de ***PSO*** *¡con su espada, su Mag y todo!*



Clara y Belle de ***Skies of Arcadia*** *en una pose cutrix*



¿Hay alguien que no conozca a Kasumi de ***Dead or Alive****?*



Esta pirata garrapata es Ruby Heart de ***MvsC 2***



Un grupillo bastante curioso de ***Guilty Gear X****. La cara del que hace de Anji es impagable. Muy currado en general.*



¡Un protagonista de ***The Typing of The Dead****!*

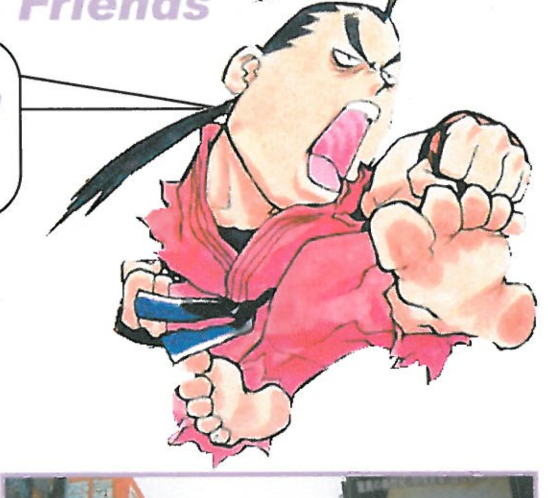


Se supone que es Elena de ***Grandia 2****... Bufff...*

La opinión de Dan

& Friends

Otro número que le voy a dejar a un compañero dar su opinión, esta vez Zer0Sith nos ilustrará sobre "¿Porqué Japón está siempre a la vanguardia de la tecnología?"





En mi segundo viaje por tierras niponas he podido comprobar que la tecnología sigue al pie del cañón mejorando día a día y dando unos servicios a la última. Y os preguntaréis el porqué, y eso tiene una sencilla razón, porque las compañías se esfuerzan por hacer unos productos totalmente competitivos al precio más ajustado posible. Sólo eso explica la reciente implantación de las líneas ADSL de 12 MB al precio de 2850 yenes (30€), sí, lo leéis bien, más barato que en España y una conexión 5 veces más rápida que la máxima que se ve por aquí (2MB). Y esto no es lo que os debe indignar, lo que de verdad me molestó fue ver que la conexión de 8 MB sólo se diferenciaba en 50 yenes (0,30€) y esto deja claro que las compañías de comunicaciones apuestan porque los usuarios vayan renovándose día a día, y si no ya me diréis quién no se cambia de 8 a 12 MB por la diferencia de 0,30€. No como las compañías españolas, en las cuales hay unas diferencias abismales de un tipo de conexión a otro. Ésta es una de las mejores maneras para renovar las instalaciones, pero claro, **Telefónica** no será la que ponga un solo euro para esto, ellos ya se conforman con robarnos mes a mes nuestra cuota por un servicio más bien penoso y aún quieren inculcarnos que estamos a la última en cuanto a comunicaciones se refiere. Entonces, quién me puede explicar que en Japón estén ya con la tercera generación de móviles totalmente implantada, con todos los teléfonos con cámara y con la posibilidad de hacer videoconferencia. Y sin olvidar que los terminales están a precio de risa, porque el teléfono más caro no supera los 300€ libre, y si contratas una línea el teléfono te lo dan gratuito.

Como conclusión final, quiero dejar un mensaje para las compañías de comunicaciones europeas en general y españolas en particular: "Señores pónganse las pilas y menos soberbia, porque estamos años luz de tener unas buenas telecomunicaciones".

Zer0Sith
Zer0sith@hotmail.com







No viene mucho a cuento, pero en Japón hacen unos ramens que... hmm que hambre...



EL RINCÓN DEL BÚHO



El correo más inútil del mundo, por el Búho, el redactor más inútil del mundo. Don't imitate.



Aquí estoy a la fuerza un mes más en esta sección, por y para los fans Buhóticos. Para empezar os voy a dar una mala noticia, masillas, mi hámster ha muerto. Sí, yo tenía un hámster, lo llamaba Habichuelo porque le gustaban las habichuelas, era un gran amigo y compañero, aunque mi gato lo hubiera preferido en su estómago. Guardemos un minuto de silencio por él (.....). Bueno, después del minuto (que pasa rápido ¿eh?) vamos al tajo. Tengo aquí unas cuantas cartas por responder, y lo voy a hacer mientras enciendo la estufa, que hace un frío "de la gran pxxx".
Y ya sabéis que podéis escribirme y mandarme dibujines a:

Games Tech – El rincón del Búho
Apartado de correos 61
CP 08901 Hospitalet de LLobregat (Barcelona)

Yo os juro por el rey Arturo que responderé.

> Búho, me llamo **Alberto** y te escribo desde Sevilla. Pixa, quiero que me digas si es bueno para la salud estar muchas horas delante del ordenador, porque a veces me preguntan la hora y contesto "miércoles", creo que no ando muy bien por culpa del trasto ese.

> Mira **Alberto** yo he consultado con mis agentes, en especial al **Caocao** que de esto sabe mucho, y me ha dicho que los ordenadores desprenden una radiación muy contaminante para los seres humanos, y por eso él tiene una solución muy casera. Me ha dicho que pone unos tres o cuatro cactus alrededor del ordenador, porque los cactus absorben esa radiación y les ayuda a crecer, es como una vitamina. Así que si estás mucho rato en el ordenador sigue mi consejo, mete cuatro o cinco cactus de diversas clases para que chupen la energía maligna del ordenador. Hay gente que se pasa mucho rato en el ordenador y acaban mal de la cabeza.

> ¿Qué pasa señor **Búho**?, ¿Cómo te va la vida?, me llamo **Celia Jiménez** y soy de Valencia. Espero que no te pases de chulito y me contestes educadamente a unas preguntas. ¿Ves Operación Triunfo?, ¿Cuál de ellos canta mejor?, ¿Qué te gusta más de la tele?

> Seguro que tú te tragas cada día el operation triunfo ese, como todos los zombis que lo ven. A mí no me gusta como cantan, porque todos lo hacen igual, parecen clones. Lo que hay que hacer es escuchar música marchosa y que esté en la onda, te recomiendo los **Chunguitos**, el **Fary**, **Alaska y los Pegamoides**, las **Grecas** y **Chiquetete**, que son los maestros de la canción Española. Lo que más me gusta de la tele es la cabecera de ***Cine de Barrio***, con esa musiquilla tan clásica que me trae una paz interior piramidal.

> Búho, soy **Juan Diego** desde Valdepeñas. Te escribo con toda mi indignación pues no entiendo como un (censurado) como tú puede tener una sección en una revista tan grande como es **Games Tech**. Creo que empañas la revista con extremado vulgarismo. Como tú mismo dices, no tienes ni (censurado) idea de juegos y eso de que eres el mejor de tu calle está por ver, que seguro que no has jugado ni al **Tetris**. A donde quiero llegar no es a ti, es a la persona que te ha puesto ahí, obligado o no, para que se de cuenta del pedazo de (censurado) que tiene respondiendo cartas. Nada más, seguid todos así menos el **Búho**, que espero que no siga.

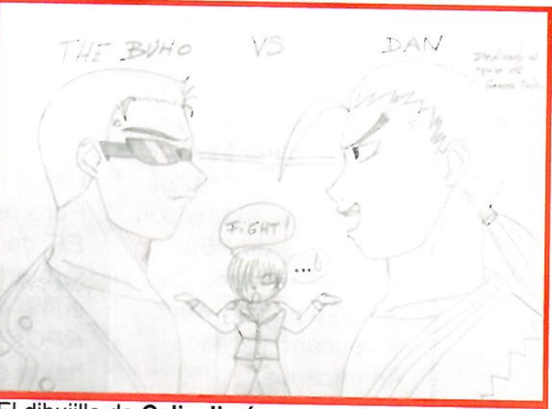
> Bufón **Juan Diego**, que seguro que no te esperabas que eligiera tu carta por la de improperios que dices, te voy a responder. Me gusta el arroz con leche y los bollos mantecados. Ahí está tu respuesta. Y te respondo eso porque me sale de los cojxxxx.

Últimamente me están preguntando mucho sobre mi chupa, me dicen que ya está pasada de moda y que ya no se lleva. Mirad la chupa es una identidad que tengo desde hace tiempo, la chupa de cuero negra nunca estará pasada de moda porque siempre triunfa, está en la onda, y los que digan que no, es que son raros. Ya veréis cuando salga ***Terminator 3***, como el Termi lleva una chupa como la mía el muy copión.
Muy bien my doctors, nos vemos el próximo mes, espero que mandéis cartas a mansalva, porque sino me quedaré sin sección y entonces iré allí donde vivís y os cagaré a patadas a todos, masillas.

"El caramelo amargo, no es un caramelo"



Y el radioactivo de **Alberto** quiere que publique este búho con el que ganó un concurso de no sé qué...



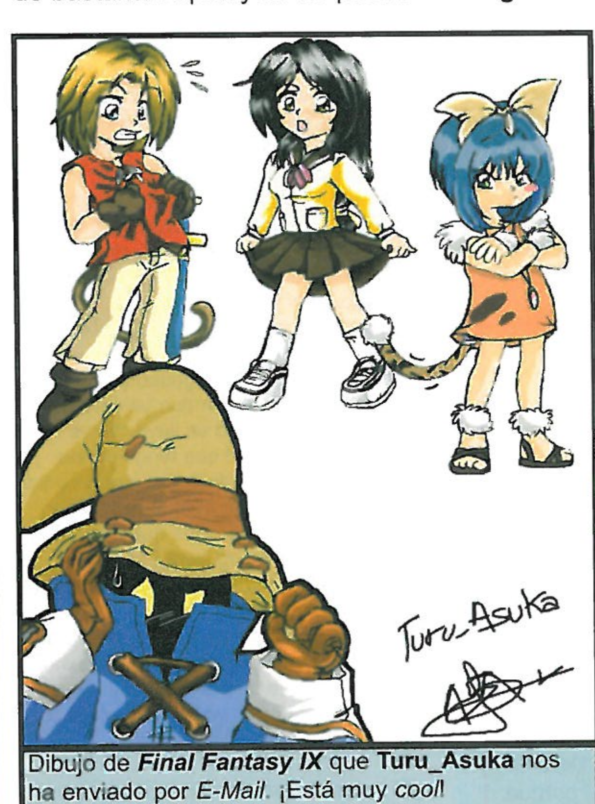
El dibujillo de **Celia Jiménez** muestra una instantánea previa al cambio de cara que le hice a **Dan**. Si véis que él no hace su sección ya sabéis el porqué.



Games Tech - Special Forces Mail
Apartado de Correos 61
08901 Hospitalet de Llobregat
(Barcelona)

¡Saludos a todos!. Este mes tenemos una noticia muy buena, y es que ¡ya tenemos abierto el cuartel general de ***Gamest***! Es un restaurante Japonés llamado **Kome Kome** situado en la calle Marina 240 de Barcelona (cerca de Sagrada Familia). Es por ello que en estos últimos números yo y las fuerzas especiales hemos estado tan ocupados, pero finalmente lo conseguimos, (^o^)//. Así que los que quieran pasárselo bien y probar una buena comida japonesa que no se pierdan la oportunidad.
Bueno, vayamos al grano...(Me van a matar por hacer aquí publicidad subliminal, jajaja).

De Marbella nos llega una carta de **Raúl Pérez Franco** y nos hace varias preguntas sobre la **PS2**. Primero quiere saber cuál es el mejor juego de tortas (como dice él ^^U) de esta consola. Después nos pregunta si hay algún juego de ***Star Wars*** y por último quiere averiguar cómo se pueden jugar juegos de otras zonas en su consola.
Raúl, si quieres tortas en **PS2** hay de bastantes tipos y no se puede decidir cuál es el mejor (por diferencia de gustos), pero sí te vamos a recomendar unos cuantos de los mejores. Si te gusta la lucha en 3D, pues está el ***Tekken 4***, ***Virtua Fighters 4***, ***Dead or Alive 2 Hardcore***, ***Bloody Roar 3*** o el Nuevo ***DBZ***. Y si lo que te gusta es el *2D*, pues tienes el ***Guilty Gear X*** y el ***XX***, ***Capcom VS SNK 2***, ***Marvel VS Capcom 2***, o el ***King Of Fighters 2000 y 2001***. Pero si lo que quieres es miles y miles de tortas pues tienes a los ***Dynasty Warriors***.
Sobre los juegos de ***Star Wars*** pues hasta ahora hay unos seis y otro anunciado. Y lo de jugar juegos de otras zonas (sistemas) pues la respuesta es no, aunque hay formas no oficiales de hacerlo pero eso es ilegal y anula la garantía de tu consola. La forma "oficial" de hacerlo es con un modelo de **PS2** Japonés para los juegos Japoneses y uno Americano para los Americanos.



Dibujo de ***Final Fantasy IX*** que **Turu_Asuka** nos ha enviado por *E-Mail*. ¡Está muy *cool*!

Miguel Moreno Parra, poseedor de una **Xbox**, nos envía una carta desde Bilbao para hacernos varias *questions*. Para empezar, quiere saber si la versión del ***Splinter Cell*** de **PS2** será igual o peor que la de **Xbox**. Después nos pregunta si habrá muchos juegos japoneses en **Xbox**, y también si habrá algún *Rpg* del tipo ***FF*** para su consola.
Pues efectivamente **Miguel,** noso-tros también pensamos que la versión de **PS2** será un poco inferior que la del **Xbox**, pero es simplemente porque esa consola es la más potente del mercado en estos momentos.
Seguramente en la versión de **PS2** lo que mas fallará será la nitidez de las texturas, por su escasez de memoria RAM para su manejo, pero mover polígonos no le costará mucho.
Sobre lo de juegos japoneses, pues en ***Xbox*** ya hay bastantes, como ***Jet Set Radio Future***, ***Metal Gear Solid 2 Substance***, ***Shenmue 2, Panzer Dragón Orta***, etc. Y más que tienen que salir...
Pero respecto a *RPGs* como los ***FF***, de momento tendrás que confórmarte con *RPGs* americanos como el ***Morrowind*** porque los *RPGs* japoneses confirmados hasta ahora no son de esas características, aunque dentro de poco tendrás el fantástico ***Phantasy Star Online 1 & 2***.

特种部队

GAMES TECH

Special Forces Mail

Games Tech - Special Forces Mail
Apartado de Correos 61
08901 Hospitalet de Llobregat
(Barcelona)

De Madrid nos ha llegado una carta de **David Torrecillas Berlanga,** donde nos felicita por la revista y dice que es un gran amante de los juegos de aviones. Tiene serias dudas sobre si comprar o no la **PS2** con el ***Ace Combat 4,*** además quiere saber si se puede jugar con un *Joystick* de simulación.

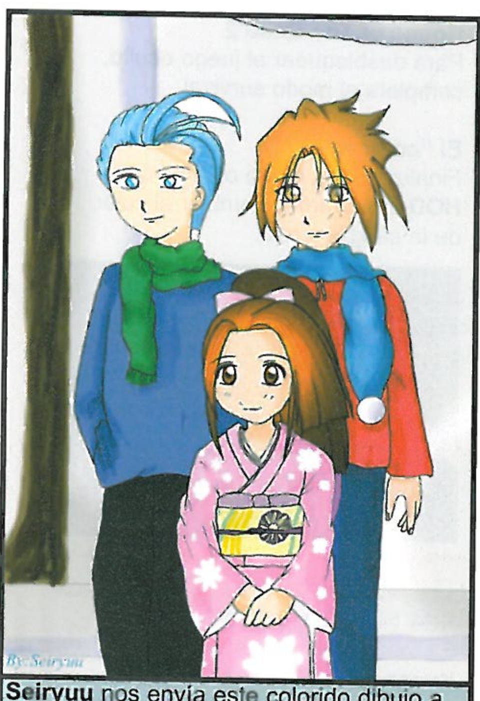
Pues sinceramente **David** creemos que es una muy buena elección el ***Ace Combat 4***, es un juego de aviones que te dará horas y horas de guerra y diversión. Así que no le des más vueltas, cómpratelo y disfrútalo a tope. Y sí que se puede jugar con *Joystick*, puedes buscar el *Sidewinder* o el *TopGun Fox2*.

Luís Ducas Ramón nos escribe desde Valencia para informarnos de las cosillas que "cierta revista del sector" (como él dice) nos va diciendo por ahí. También dice que la editorial de dicha revista parece que siempre se desfoga con todas las revistas de **Ares**. Nos da su apoyo incondicional y para acabar pregunta qué se sabe de **Broken Sword 3**.

Ante todo te agradecemos el apoyo, **Luís**. Como ya pudiste ver en el número anterior, dejamos claro que no entraríamos en el juego que un mismo señor (que es el que lleva todas esas revistas que se meten con las de **Ares**) quiere hacernos entrar. Le pedimos que si realmente tiene vergüenza y dignidad, se disculpara públicamente, pero sinceramente dudamos que lo haga. Veremos qué decisión ha tomado en el siguiente número de su "revista".

Sobre ***Broken Sword 3***, se sabe que se llamará ***Broken Sword: The Sleeping Dragon,*** y que está anunciado para **PS2** y **PC**. Los programadores volverán a ser **Revolution Software** y la trama tratará de dos detectives que deberán ir viajando por diversos países para investigar un nuevo misterio. El juego estará en 3D y el control promete ser del tipo "***Resident Evil***", eliminando el movimiento con el ratón de las otras partes.

Y eso es todo por este mes. Se me ha hecho muy corto el espacio, aunque también es verdad que he contestado más cartas que de costumbre. Bueno, hasta otra y que juguéis con gusto ^o^.



Seiryuu nos envía este colorido dibujo a través del *E-mail* de la revista.



Víctor me envió varios dibujos de **Dragon Ball**. Éste es el mejor de ellos.



Raúl Pérez Franco, el fanático de las "tortas" ha dibujado esta excelente Nakoruru.

HOUSE OF THE DEAD 3 - XBox

Créditos infinitos
Completa el juego con un ranking "A" o consigue dicha categoría al quedarte sin créditos.

House of The Dead 2
Para desbloquear el juego oculto, completa el modo survival.

El "color rojo"
Finalizando el modo original de **HOD 2** podremos cambiar el color de la sangre a rojo.



ZELDA A LINK TO THE PAST - GBA

Finales
En el juego de "Las 4 Espadas" consigue 1000, 3000 o 5000 rupias para conseguir uno de los 3 finales.

Mazmorra oculta
Completando el juego de Las 4 Espadas se abrirá una mazmorra oculta. Será accesible desde un hueco en la pirámide de poder del Dark World de ***Link to the Past*** .

Dinero fácil
Consigue 100 rupias y dirígete al bosque. Avanza hacia arriba y deja atrás la casa de los leñadores, sigue avanzando hasta llegar al tronco con una obertura, entra. Paga al hombre por abrir un cofre, si aciertas conseguirás 300 rupias (hay más posibilidades que el cofre del medio sea el correcto). Repite esta operación hasta las 999.

Sub aventura
Consiguiendo 10 medallas en Las 4 Espadas, activaremos una sub aventura con el leñador en ***Link to the Past*** (el juego principal). Completándola conseguiremos un nuevo movimiento de espada.

"Rayo de espada"
Una vez que hayamos conseguido la Master Sword en Lost Woods (bosques perdidos), podremos usar el rayo que lanza la espada al tener la vitalidad llena en Las 4 Espadas.



KOF 2002 - Neo Geo

Kusanagi
Para seleccionar a Kyo con sus golpes de ***KOF'95*** colócate en Kyo y haz la siguiente secuencia:
Arriba, abajo, derecha, izquierda, abajo, arriba, izquierda, derecha.

Orochi Team
Pulsa Start encima de Chris, Shermie o Yashiro para seleccionar a sus versiones Orochi.

Rugal
Está oculto en el recuadro negro debajo de Goro Daimon.



KOF 2001 - Dreamcast

Survival, puzzle y galería
Completa el Team Play para acceder al modo survival. Haciendo lo mismo con el Single Play conseguiremos el modo puzzle y terminando el modo puzzle ya tendremos la galería de imágenes.

Zero
Derrótalo en el modo survival para poder manejarlo en los modos VS, Survival y Practice.

Ignis
Lo mismo que para conseguir a Zero



SHINOBI - PlayStation 2

Modos de dificultad
Completando el juego en normal accederemos al nivel difícil. Superándolo accederemos al nivel súper difícil.

Extras
Coleccionando las monedas del clan Oboro repartidas por todas las fases accederemos a la selección de nivel.

Moritsune, Joe Mushashi y fase VR
Consiguiendo 30 monedas Oboro podremos jugar con Moritsune, con 40 monedas lo haremos con Mushashi y con 50 la fase de VR.

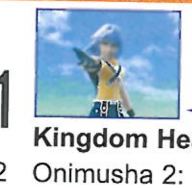




TOP 10 DEL MES

ACT = Acción
ADV = Aventura
FIG = Lucha
PLT = Plataformas
PUZ = Puzzle
RAC = Conducción
RPG = Rol
SIM = Simulador
SLG = Estrategia
SVH = Survival Horror

SISTEMAS



PlayStation 2

1	**Kingdom Hearts**	RPG
2	Onimusha 2: Samurai's Destiny	SVH
3	Final Fantasy X	RPG
4	Metal Gear 2: Sons Of Liberty	ADV
5	Pro Evolution Soccer 2	SIM
6	Project Zero	SVH
7	Marvel vs Capcom 2	FIG
8	Devil May Cry	ACT
9	Dynasty Tactics	SLG
10	WWE SmackDown! Shut Your Mouth	FIG

Nintendo GameCube

1	**Resident Evil**	SVH
2	Super Mario Sunshine	ADV
3	StarFox Adventures	ADV
4	Mario Party 4	PUZ
5	Eternal Darkness	SVH
6	Super Smash Bross Melee	FIG
7	Sonic Adventure 2 Battle	ADV
8	Capcom vs SNK EO	FIG
9	Medal of Honor: Frontline	SIM
10	Beach Spikers	SHT



XBOX

1	**Dead or Alive 3**	FIG
2	Splinter Cell	ADV
3	Silent Hill 2 Restless Dreams	SVH
4	Jet Set Radio Future	ACT
5	Sega GT 2002	RAC
6	Marvel vs Capcom 2	FIG
7	Crazy Taxy 3 Highroller	RAC
8	Gun Valkirye	ACT
9	Blinx	PLT
10	Medal of Honor: Frontline	SHT

Game Boy Advance

1	**Castlevania: Harmony of Dissonance**	ADV
2	Metroid Fusion	ADV
3	Super Mario Advance 3: Yoshi's Island	PLT
4	Sonic Advance	PLT
5	Golden Sun	RPG
6	Street Fighter Alpha 3 Upper	FIG
7	Megaman Zero	ACT
8	Super Ghouls 'N Ghosts	ACT
9	Super Mario Advance 2: Mario World	PLT
10	Z.O.E The Fist of Mars	SLG

TOP VENTAS JAPÓN

1 Pocket Monster Sapphire GBA
2 Pocket Monster Ruby GBA
3 Shinobi PS2
4 Tales of Destiny 2 PS2
5 Battle Network Rockman EXE 3 GBA
6 Momotarou Dentetsu 11 PS2
7 SD Gundam G Generation Neo PS2
8 Ratchet & Clank PS2
9 Derby Stallion Advance GBA
10 Lupin the 3rd: Legacy of the Magician King GBA
11 Taiko no Tatsujin Namco PS2
12 Mario Party 4 Nintendo GC
13 Dark Chronicle Sony PS2 RPG 36,252 134,675
14 Argos Warrior (Rygar) PS2
15 Kirby Star: Fountain of Dream GBA

YA A LA VENTA

EUROPA:
10/01/2003
Silent Scope 3 (PlayStation 2)
31/01/2003
Splinter Cell (PC)
EEUU:
15/01/2003
Panzer Dragoon Orta (XBox)
17/01/2003
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball (XBox)
29/01/2003
Devil May Cry 2 (PlayStation 2)
Skies of Arcadia Legend (GameCube)
JAPÓN:
16/01/2003
Ikaruga (GameCube)

El top 10 de sistemas es de versiones Europeas. Las fechas de salida de los juegos son orientativas.

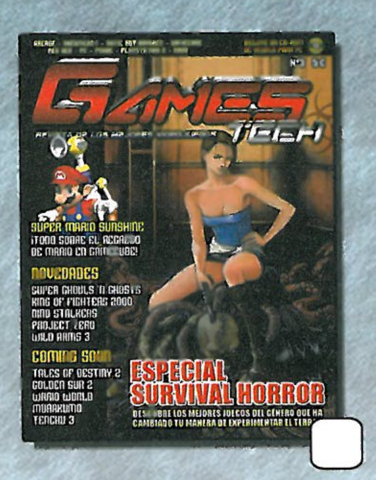
SUSCRÍBETE A GAMES TECH

COMPLETA TU COLECCIÓN SOLICITANDO LOS NÚMEROS ATRASADOS QUE TE FALTEN

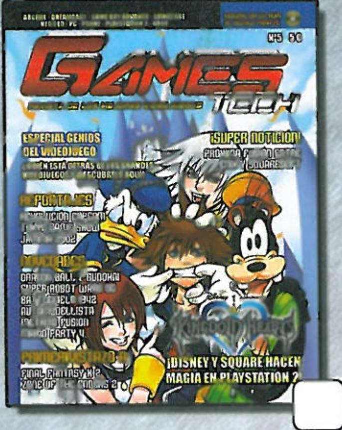












LA REVISTA QUE ESTABAS ESPERANDO. TODOS LOS MESES CON UN CD REPLETO DE MATERIAL EXTRA MUY SELECCIONADO. ¡NO ESPERES MÁS Y SUSCRÍBETE YA!

MARCA EN EL RECUADRO LOS Nos QUE TE INTERESEN. TODAS LAS REVISTAS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra Reembolso
- ☐ Con tarjeta de crédito:

FIRMA

NIF:
VISA - MASTER CARD:

FECHA CADUCIDAD:

AHÓRRATE 12 €

SUSCRÍBETE POR UN AÑO A GAMES TECH POR SÓLO 48 € + 4 DE GASTOS DE ENVÍO

Deseo suscribirme a Games Tech a partir del número ☐
y recibir los siguientes 12 números en casa

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12
08970 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
902 19 72 63

También puedes hacerlo por teléfono en el:
902 19 72 64

y por e-mail a:
suscripciones@aresinf.com



HENTAI
LO QUE NADIE SE ATREVÍA A ENSEÑARTE
HENTAI
Alice in Wonderland
Slut Girl
ANIME
Inma Seiden
Queen and Slave
FANART
Nueva Sección
Vol.27
REVISTA ERÓTICA DE MANGA JAPONÉS
HENTAI Publicación para adultos
HENTAI
LO QUE NADIE SE ATREVÍA A ENSEÑARTE
#27
5,90 Euros
CD Y póster doble de regalo
HENTAI
Alice in Wonderland
Slut Girl
ANIME
Inma Seiden
Queen and Slave
FANART
Nueva Sección
DJINN
de Norma Cómic
Y ADEMÁS...
El Kiosco
Las mejores webs
Muñecas de oriente
Vídeo Guarra



VÍDEOS

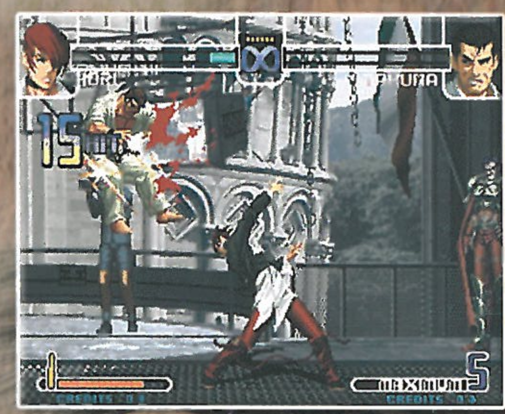
Kinnikuman New Gen.vs Legend
Final Fantasy Tactics Advance
Legend of Zelda - Wind Waker
Panzer Dragoon Orta
Seleción Dreamcast
Tales of Destiny 2
Final Fantasy X 2
Devil May Cry 2
Resident Evil 0
Crimson Sea







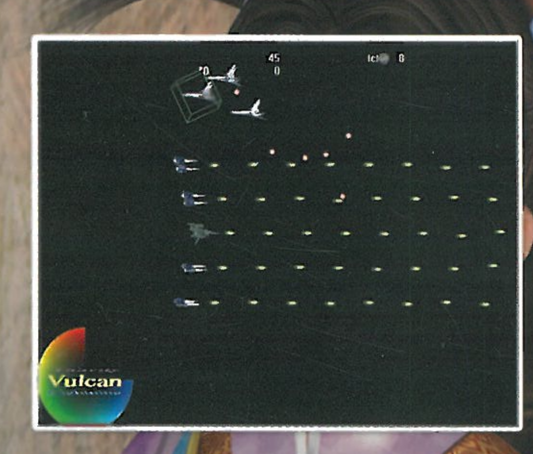
King of Fighters 2002
Sonic Adventure 1 y 2
Space Channel 5
Soul Calibur

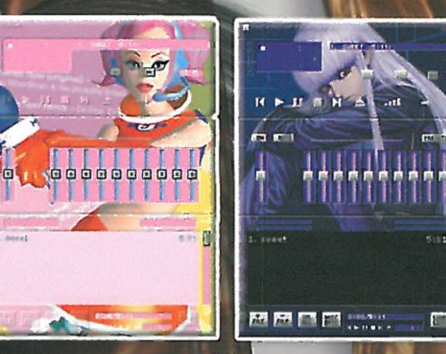




IMÁGENES

Selección Dreamcast
King of Fighters 2001
House of The Dead 3
Shinobi





JUEGOS

Dive & Destroy
Die Slave







Animaciones en Flash
Skins de Winamp
Salvapantallas
Lyrics